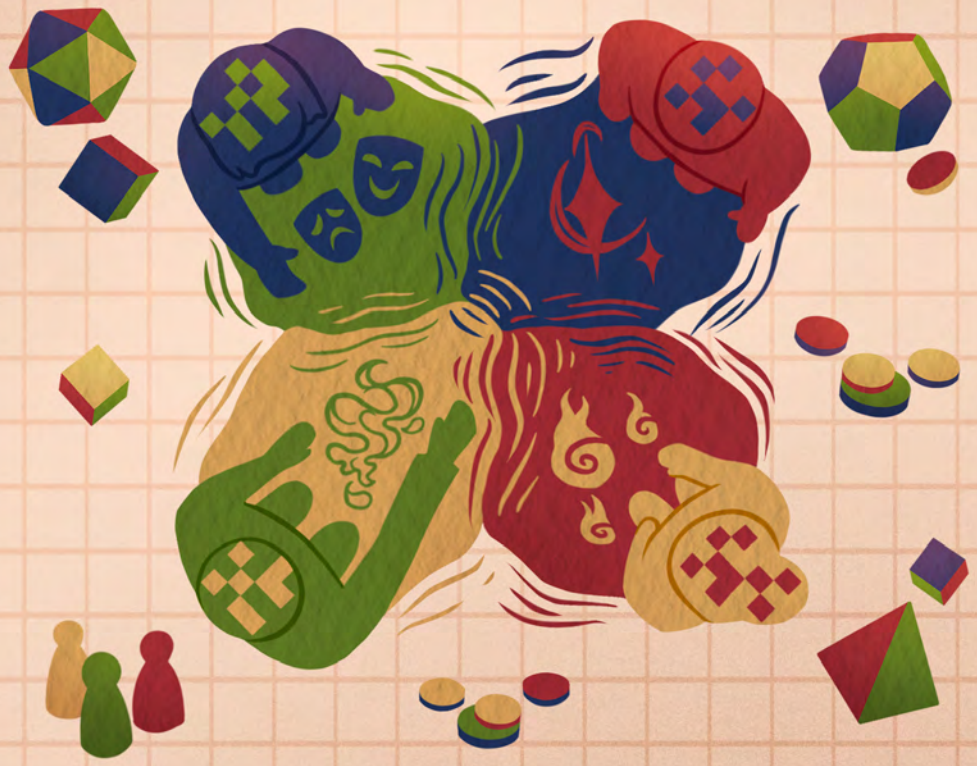
Funções dos Role-Playing Games

Como os participantes criam comunidade, resolvem problemas e exploram a identidade



Sarah Lynne Bowman

Funções dos Role-Playing Games

Funções dos Role-Playing Games

Como os Participantes Criam Comunidade, Resolvem Problemas e Exploram Identidade

SARAH LYNNE BOWMAN

Votorantim
Editora Provocare
2024

Funções dos Role-Playing Games:
Como os Participantes Criam Comunidade, Resolvem Problemas e Exploram Identidade
Sarah Lynne Bowman

EDIÇÃO Tadeu Rodrigues Iuama & Míriam Cristina Carlos Silva
TRADUÇÃO Tadeu Rodrigues Iuama
REVISÃO Luiz Falcão

CAPA Laura Han Jin
DIAGRAMAÇÃO Laura Han Jin & Luiz Falcão *após* McFarland & Company, Inc., Publishers

CONSELHO EDITORIAL PROVOCARE
Antonio Carlos Hohlfeldt (PUC-RS)
Arquimedes Pessoni (USCS)
Jorge Miklos (UNIP)
José Eugenio de Oliveira Menezes (FCL)
Paulo Celso da Silva (UNISO)
Valdenise Leziér Martyniuk (PUC-SP)

F979

Funções dos Role-Playing Games: Como os Participantes Criam Comunidade, Resolvem Problemas e Exploram Identidade / Sarah Lynne Bowman ; tradução de Tadeu Rodrigues Iuama. – 1. ed. – Votorantim : Provocare, 2024.
– 280p.

ISBN 978-65-01-20128-3

1. Jogos RPG. 2. Jogos de Fantasia-Aspectos Sociais. 3. RPG-Aspectos Sociais. I. Titulo.

CDD 793
CDU 793.8

Ficha elaborada pela Bibliotecária Ana Caroline Mendonça de Barros CRB8-9028

Traduzido de The Functions of Role-Playing Games: how participants create community, solve problems and explore identity *(ISBN 978-0-7864-4710-7), um livro de Sarah Lynne Bowman publicado por McFarland & Company, Inc., Publishers em 2010. Edição brasileira; 2024.* *O material pode ser distribuído e utilizado gratuitamente, desde que a fonte seja creditada. Venda Proibida.*

1ª EDIÇÃO 2024

PROVOCARE EDITORA
Rua João Walter, nº 289, sala 3
Votorantim – São Paulo
(15) 996 031 010 | (15) 3247 1010

NpLarp
São Paulo – São Paulo
www.nplarp.com.br

SELO MANCHA
Rua Duque de Caxias, 343
Sorocaba – São Paulo
@mancha_atelie

Notas Preliminares

Por Tadeu Rodrigues Iuama

Traduzir esse livro foi uma oportunidade maravilhosa.

Em primeiro lugar, pela sua importância. Isoladamente, é uma obra de fôlego, competente e coerente, abrangente e profunda. Colocado no contexto global, é fruto de pesquisa de uma das principais vozes dos estudos de role-playing games[1]. Tem o principal requisito de um clássico, que é a atemporalidade: mesmo com mais de uma década de sua publicação original, continua atual e pertinente. No contexto específico da tradução brasileira, preenche uma lacuna de uma obra teórica de peso, referência seminal para pesquisas vindouras. Importante frisar que, no contexto brasileiro, a publicação supera duas barreiras simultaneamente: a linguística e a econômica.

Daí a segunda razão pela qual esta foi uma oportunidade maravilhosa. A edição brasileira não apenas se torna acessível em termos de idioma, mas também desfaz o impeditivo financeiro, tão mordaz ao fazer científico brasileiro. Sarah Lynne Bowman e a editora McFarland & Company – na figura de Karl-Heinz Roseman – foram extremamente generosos em autorizar, sem custos, a publicação em português em acesso livre. Meu agradecimento à essa autorização é público e eterno.

1. Para se aprofundar no assunto, sugiro a leitura da pedra fundamental do tema (ZAGAL; DETERDING, 2018). Para uma visão geral, existe uma resenha da obra (IUAMA, 2021a).

Algumas discussões sobre opções de tradução se fazem pertinentes. A primeira e mais óbvia é pelo próprio termo *role-playing*. Minha opção inicial é manter o original em inglês – com o mesmo acontecendo para designar o praticante (*role-player*). Contudo, quando compareceram expressões como "role-played" no texto, a leitura passou a ser prejudicada. Portanto, nesses casos, optei pelo desempenho de papéis. Muito embora essa tradução esteja longe de ser um consenso, ela é mais acertada do que o "jogo de interpretação de personagens" comercialmente utilizado quando se fala dos RPGs. O motivo de tal afirmação se dá pela raíz do *role-playing* no pensamento de Jacob Levy Moreno, fundador do psicodrama. De acordo com a tradução utilizada na obra de Moreno,

> a percepção do papel é cognitiva e prevê as respostas iminentes. A representação do papel é uma aptidão de desempenho. Um alto grau de percepção do papel pode estar acompanhado de escassa aptidão para a sua representação e vice-versa. O desempenho de papéis (*role playing*) é uma função tanto da percepção como da representação de papéis (MORENO, 2016, p. 29).

Por isso, desempenho de papéis me soou mais acertado. Representação de papéis – evocando o caráter mimético – era uma segunda opção. Interpretação de papéis – com enfoque no caráter hermenêutico – também foi cogitado. Mas a genealogia intelectual acabou pesando mais.

Além disso, outro termo exigiu reflexão: *Self*. Bowman transita entre leituras de Goffman e Jung: ambos autores que utilizam tal expressão. Contudo, as traduções de ambos não convergem: na obra do sociólogo, *Self* se torna Eu; na obra do psicólogo, *Self* é mantido em inglês, ou se torna Si mesmo. Optei pela tradução goffmaniana, uma vez que o peso do sociólogo me pareceu maior na obra de Bowman do que o do psicólogo – embora ocorram momentos (BOWMAN, 2017) em que Jung compareça com maior intensidade.

Engrossment foi uma decisão mais arbitrária. O termo faz um percurso que passa por Goffman e Fine. Na tradução de Goffman, *engrossment* se torna absorção. Contudo, como a partir de *Shared Fantasy*, livro de Fine, o termo passa a ter um peso central para o estudo de RPGs, decidi – com a ajuda de Caue Reigota, a quem agradeço – traduzir *engrossment* para enlevo. O termo nos pareceu trazer com mais potência o caráter imaginário, quase

extático, – mas ainda assim voluntário, ao contrário do que nos pareceu sugerir absorção – da experiência da fantasia compartilhada.

Live Action, *Freeform* e *Dungeon Crawl(ing)* foram mantidos no original. O motivo para tal opção se dá pela consolidação dos termos em seus ambientes. Os títulos de obras evocadas no texto de Bowman também foram mantidos no original, para não gerar uma discrepância entre obras traduzidas para o português e obras (ainda) não traduzidas. Ainda sobre *live action*, é importante situar o uso de LARP, em maiúsculas. Existe uma convenção de se utilizar em minúsculas, como uma palavra (a exemplo do que ocorreu com laser e radar). Contudo, nos Estados Unidos de 2010, o uso em maiúsculas se fazia presente.

Certamente, divergências quanto às minhas decisões de tradução irão surgir. A própria tradução, diria Vilém Flusser (2021), é um saltar entre mundos: línguas formam, criam e propagam realidades. É parte do processo, e um passo importante para o avanço do conhecimento, que essas realidades se confrontem.

Por fim, seria no mínimo incauto não reconhecer o quanto o próprio processo de tradução da obra a (re)validou. As funções dos RPGs, seja em jogo, seja no próprio ato de traduzir uma obra sobre o tema, permitem que os participantes formem comunidades, resolvam problemas e explorem identidades. A relação com as comunidades, da qual sou tributário de Bowman em minha pesquisa de doutorado (IUAMA, 2021b) pode ser vista inclusive como um desdobramento da exploração de identidades – contexto no qual o pensamento de Bowman me afetou pela primeira vez, durante a pesquisa de mestrado (IUAMA, 2018). Quanto à resolução de problemas, é sempre necessário agradecer mais uma vez ao NpLarp e à Provocare. O primeiro, na figura de Luiz Falcão, faz com que nossa parceria – minha tradução e a diagramação dele, como já fizemos anteriormente (HAGGREN et al, 2021) – esteja se transformando em uma curadoria que visa ampliar o referencial teórico para os estudos de RPGs analógicos (em especial os larps) no Brasil. Já a segunda, na figura de Míriam Cris Carlos Silva, torna a utopia possível: uma editora científica que não encara a ciência como negócio, de maneira que essa obra possa chegar em suas mãos sem que haja custo para nenhuma das partes envolvidas – especialmente, para você.

Por isso, desfrute. Leia e releia. Aprenda e apreenda. Dialogue. Participe. Tome como ponto de partida para as suas próprias pesquisas. Essa obra permite tudo isso.

Tadeu
Outono de 2022

Referências

BOWMAN, Sarah Lynne. Imaginação ativa, individuação e narrativas de role-playings. Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia, v. 5, n. 9, p. 140-157, 2017. Disponível em: https://cutt.ly/JFdKxms. Acesso em: 8 abr. 2022.

FLUSSER, Vilém. Língua e realidade. São Paulo: É Realizações, 2021.

HAGGREN, Kristoffer; LARSSON, Elge; NORDWALL, Leo; WIDING, Gabriel. Artes participativas. Votorantim: Provocare, 2021. Disponível em: https://archive.org/details/artes-participativas. Acessp em: 8 abr. 2022.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. O verso da máscara: processos comunicacionais nos larps e RPGs de mesa. Votorantim: Provocare, 2018. Disponível em: https://archive.org/details/iuama-2018-o-verso-da-mascara. Acesso em: 8 abr. 2022.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. Role-playing game studies: transmedia foundations. Revista de Estudos Universitários - REU, v. 47, n. 2, p. 453–456, 2021a. Disponível em: https://cutt.ly/4FdmQYI. Acesso em: 8 abr. 2022.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. A arte do encontro: ludocomunicação, larps e gamificação crítica. Votorantim: Provocare, 2021b. Disponível em: https://archive.org/details/iuama-2021-a-arte-do-encontro. Acesso em: 8 abr. 2022.

MORENO, Jacob Levy. Psicodrama. São Paulo: Cultrix, 2016.

ZAGAL, José Pablo; DETERDING, Sebastian (eds.). Role-playing game studies: transmedia foundations. New York: Routledge, 2018.

Agradecimentos

Meus mais profundos agradecimentos a Tadeu Rodrigues Iuama pela tradução deste livro para o português, um trabalho de amor que mostra seu compromisso permanente com sua comunidade.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao meu orientador, Thomas Riccio, por seu maravilhoso entusiasmo e conselhos sobre este projeto. Também gostaria de agradecer aos meus incríveis professores da Universidade do Texas em Dallas: Dean Kratz, Thomas Linehan, Dean Terry, Michael Wilson, Cynthia Haynes, David Channel, John Gooch e Tim Redman. Obrigado, também, a Sherry Clarkson por sua notável habilidade de guiar os alunos através do labiríntico processo burocrático da Universidade. Da Universidade do Texas em Austin, gostaria de agradecer às minhas duas mentoras ao longo da vida, Sandy Stone e Janet Staiger, que sempre me serviram de inspiração como educadora e acadêmica.

Além disso, este volume não teria sido possível sem as contribuições dos meus entrevistados, por sua disposição em compartilhar suas histórias e seu auto-exame atencioso: Chris, John T., Guillermo, Darren, Matthew S., Henry, Alex, Desiree, "Elton", Omega, Josh S., Haley, Josh Z., Kevin, Erin e Carley. Um grande obrigado especial a Walter, que me ensinou tudo o que sei sobre role-playing e muito mais. Além disso, gostaria de agradecer aos meus colegas jogadores do passado e do presente por todas as incríveis experiências no jogo: Andy, Ralph, Ron, Guy, Justin, Randy, Kirstyn e Chet e Neya no reino da mesa; Lucas e Chris da BOGYA; e especialmente nossos

jogadores do Darkeport LARP do passado e do presente, que fornecem inspiração diária para mim: Harrison, Anne, Russ, Sarah Jane, Kim, Ken, Drew, Stacy, Nick, Zimka, Thax, Karen e John, Laura, Danielle e Chris, Walter II, John F., Doni, Mike e Loren, Ryan, Val, Ari, Pokemike, etc., etc. Amo todos vocês do meu jeito.

Finalmente, gostaria de agradecer a toda a minha linda família: Robert e Judy, Pat e Jim, Ron e Grace, Andrea e Lans, Christopher, Laura e Charles, Harley Jr./Sr. e Sydney, Bryan e Cindy, Eric e Barb, Abe, Patrick, Leigh, Michelle, Joyce: como sou incrivelmente sortuda por ter vocês em minha vida! Ao apoio inacreditável de meus amigos de Dallas no passado e no presente: Alex, Chris e Brandi, Greg, Kyle, Nick, Dan, Elicia, Ducado, Jason H., Jerome, Mark B., Donna, Julie, Jim B., Kim, Paul H., John S, George e Claire e Sunny. O contingente de Austin: Taira, Ana, Allison e Jason, Matty, Kevin, Jerry, Jim R., Magda e Gary, Mark J., Jason B. e Trudi, Jason K., Ty, Crystal, Brooke, Tasha, Harry, Courtney, Sara, Kadija, Patricia, Morrie, Brad e todos no grupo 5i2 / Actual Reality.

Meus colegas acadêmicos: Adam Blatner, Bryce, Rez, Angela e Don, Laura M., Debbie, Adrian C., Michael J., Lisa B., Paula E., Hushul, Matt, Trish, Haven, James King, Avi. Todo o elenco de *There is Never a Reference Point*: Jamie, Lori S., Casey, Lori M., Andrea, LeeAnn, Brittney, Jenni, Shawn, Mason, Austin, Frank. E todos vocês, amores, espalhados por aí: Cinder, Paul M., Bill, Christiana, Matthew W., Sam, Eli e Steph, Barb, Loyal e Susie e todos os Kents, Darryl, Glen, Chris O., etc. etc. O amor e o apoio de vocês me alimentaram ao longo deste processo de vida e trabalho.

Sumário

Notas Preliminares 5
Agradecimentos 9
Prefácio 13
Introdução 19

1. Evolução Histórica e Permutações Culturais 23
2. Role-Playing em Contextos Comunais 55
3. Dinâmicas Interacionais em Role-Playing Games 87
4. Role-Playing como Construção de Cenários e Solução de Problemas... 121
5. Resolução de Problemas Táticos e Sociais em Role-Playing Games... 157
6. Role-Playing como Alteração de Identidade..... 189
7. Evolução do Personagem e Tipos de Alteração da Identidade 227

Conclusão 259
Apêndice: Questionário de Entrevista 263
Bibliografia 267
Sumário Expandido 277

Prefácio

A presente obra explora as várias funções sociais e psicológicas do role-playing, com ênfase específica nos role-playing games. A atividade do role-playing encontra suas raízes em aspectos essenciais do comportamento social humano, incluindo brincadeiras de faz de conta na infância, contação de histórias e rituais. A prática subcultural dos role-playing games emergiu dessas práticas ancestrais, mas também de várias mudanças culturais inerentes à vida estadunidense na segunda metade do século XX. Essas mudanças incluem mudanças de paradigma em toda a cultura em relação à diversidade, religião e estilos de vida alternativos; um maior interesse nos gêneros de fantasia, ficção científica e terror; um senso elevado de cinismo e autoconsciência característicos da Geração X; e os avanços tecnológicos em grande escala característicos da era do computador e da informação.

Embora essas mudanças culturais tenham contribuído especificamente para a popularidade dos role-playing games como uma subcultura, as pessoas também se envolvem na prática do role-playing em uma variedade de contextos diferentes, incluindo negócios, educação, treinamento militar, teatro improvisado, terapia dramática, assistência médica e lazer. A prática do role-playing oferece três funções básicas. Em primeiro lugar, o role-playing aumenta o senso de coesão comunitária de um grupo, proporcionando encenação narrativa dentro de uma estrutura ritual. Em segundo lugar, o role-playing encoraja a resolução de problemas complexos e fornece aos participantes a oportunidade de aprender uma ampla gama de habilidades

por meio da encenação de cenários. Terceiro, o role-playing oferece aos participantes um espaço seguro para encenar personas alternativas por meio de um processo conhecido como alteração de identidade. Este volume explora esses três conceitos com relação às várias formas de role-playing.

O estudo também oferece uma observação participante etnográfica detalhada dos role-playing games. Esta etnografia envolve extensas entrevistas qualitativas. Participei pessoalmente de várias formas de role-playing por quinze anos, incluindo mesa, Live Action Role-Playing (LARP) e jogos virtuais. Os capítulos etnográficos deste estudo incorporam as contribuições de dezenove participantes, incluindo eu mesma. A maioria das entrevistas foi conduzida pessoalmente e durou entre trinta minutos e duas horas e meia. Seis dos entrevistados, no entanto, responderam às perguntas por meio de e-mail. Essas respostas resultaram em várias rodadas de perguntas e respostas de acompanhamento, que foram anexadas às entrevistas originais.

Elenco de jogadores:

Alex, 20 anos, estudante de psicologia.
Carley, 18 anos, gerente de escritório.
Chris, 25 anos, web designer, gerente técnico e engenheiro de vendas.
Darren, 28 anos, propagandista militar.
Desiree, 36 anos, dona de spa e massagista.
"**Elton**", 29 anos, técnico de campo em redes de fibra e proprietário de uma empresa.
Erin, 21 anos, varejista e estudante universitária.
Guillermo, 28 anos, especialista na categoria de operações.
Haley, 25 anos, especialista em compliance em uma empresa de segurança de mercado.
Henry, 22 anos, estudante universitário.
John, 30 anos, representante de vendas.
Josh S., 22 anos, estudante de química com eletivas em biologia e física.
Josh T., 24 anos, varejista e estudante universitário.
Kevin, 46 anos, varejista.
Kirstyn, 26 anos, diretora de música vocal.
Matthew, 23 anos, associado de vestuário e consultor de vendas.

Omega, 28 anos, representante de atendimento ao cliente.
Sarah, 29 anos, doutoranda em artes e humanidades.
Walter, 31 anos, estudante de história e paralegal.

Um entrevistado, "Elton", não desejou que seu nome verdadeiro fosse usado.

O Capítulo 1, "Evolução histórica e permutações culturais", estabelece uma estrutura para a compreensão do desenvolvimento dos role-playing games (RPGs) como um fenômeno cultural. Primeiro, as raízes essenciais do role-playing são explicadas como uma forma ritual de encenação arquetípica e narrativa. A seguir, as mudanças culturais que contribuíram para o desenvolvimento dos role-playing games como uma subcultura são detalhadas. Os anos 60 trouxeram uma mudança de paradigma em direção a uma maior aceitação da diversidade e experimentação com estilos de vida alternativos. Além disso, em 1965, a publicação em brochura de *Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien, aumentou o interesse das pessoas no gênero de fantasia e em sociedades de reencenação medieval. Como resultado, um grupo de entusiastas de jogos de guerra utilizou conceitos da obra de Tolkien para criar o primeiro role-playing game oficial em 1974, *Dungeons & Dragons*. Embora muitas empresas de jogos tenham tentado rivalizar com o *D&D* nos próximos vinte anos, a publicação de *Vampire: the Masquerade* pela White Wolf em 1991 sinalizou a primeira grande mudança temática em termos de gênero na história dos role-playing games. Os jogos no Mundo das Trevas da White Wolf encorajaram os jogadores a desafiar seus paradigmas de realidade, moralidade e comunidade, alimentados pelas maiores preocupações culturais dos membros da Geração X. Os avanços na tecnologia de videogame ofereceram plataformas adicionais para os RPGs se manifestarem. Role-playing virtual agora excede o role-playing em pessoa devido a jogos populares como *World of Warcraft*. O Capítulo 1 conclui com uma descrição dos tipos de RPGs, incluindo jogos de mesa, LARP e role-playing virtual.

O Capítulo 2, "Role-playing em contextos comunais", explica os muitos ambientes que utilizam o role-playing como prática. Este capítulo oferece uma breve história do desenvolvimento do drama improvisado, da terapia dramática, do role-playing educacional e das sociedades de reen-

cenação. A função do ritual é explicada, o que frequentemente envolve a encenação de conceitos dramáticos e arquetípicos para formar um senso maior de coesão comunitária. O capítulo conclui sugerindo que os role-playing games servem como um ritual moderno.

O Capítulo 3, "Dinâmicas interacionais em role-playing games", começa a seção etnográfica do volume, abordando o potencial dos RPGs para fornecer um senso elevado de comunidade. A fantasia revela elementos ofuscados da realidade, encorajando as pessoas a verem além do mundano. A encenação de papéis permite que os indivíduos adotem uma teoria da mente para os outros e um maior senso de empatia para com eles. Muitos dos role-players de minha etnografia relatam sentimentos de isolamento na infância, e os role-playing games fornecem uma saída para a interação social. Os RPGs encorajam os indivíduos a encenarem arquétipos e estabelecerem cooperação social para atingirem um objetivo específico. Tanto o conteúdo quanto a prática dos RPGs refletem um tipo de performance ritual, já que tanto os jogadores quanto os personagens devem estabelecer um senso de coesão de grupo para terem sucesso.

O Capítulo 4, "Role-playing como construção de cenários e solução de problemas", explora a variedade de diferentes habilidades adquiridas por meio de cenários de role-playing. Essas habilidades se enquadram em várias dimensões: pessoais, interpessoais, culturais, cognitivas e profissionais. O capítulo detalha a variedade de locais sociais que utilizam o role-playing para fins de treinamento, incluindo aplicações militares, governamentais, educacionais, corporativas e medicinais.

O Capítulo 5, "Resolução de problemas táticos e sociais em role-playing games" explica como os role-playing games, embora recreativos por natureza, também oferecem o potencial para os participantes desenvolverem essas habilidades mencionadas. O sistema de jogo fornece uma estrutura elaborada que incentiva os jogadores a avaliarem o mundo em termos de um conjunto complexo de regras. Os RPGs oferecem cenários extensos que envolvem complexamente quebra-cabeças, táticas e manobras sociais. Estes cenários exigem que os jogadores desenvolvam capacidades de resolução de problemas para terem sucesso. Esse capítulo utiliza dados etnográficos para explicar os diferentes desafios que os role-playing games apresentam aos jogadores.

O Capítulo 6, "Role-playing como alteração de identidade", examina as raízes da alteração de identidade, na qual um indivíduo cria um senso alternativo de si mesmo. A seção explica formas de brincadeiras infantis que indicam os primeiros exemplos de construção de mundo e mudança de identidade, incluindo brincadeiras de faz de conta, paracosmos e amigos imaginários. O capítulo então explica como, mesmo como adultos, as pessoas encenam uma variedade de papéis diferentes na vida diária e ainda sugere que cada pessoa contém uma multiplicidade de identidades. A teoria do Transtorno Dissociativo de Identidade, que emerge de estudos sobre traumas psicológicos, fornece uma visão sobre o desejo de criar múltiplos eus. Embora muitos dos conceitos da teoria dissociativa sejam úteis para a compreensão do role-playing, em última análise, a criação de múltiplos eus não resulta necessariamente de trauma. O conteúdo dessas personalidades geralmente surge de símbolos culturais atuais e arquétipos psicológicos inerentes. A título de exemplo, o capítulo detalha as muitas "classes" e "raças" de *Dungeons & Dragons* e os liga a raízes anteriores na história cultural.

O capítulo 7, "Evolução do personagem e tipos de alteração da identidade" oferece uma etnografia na qual os indivíduos tentam explicar a relação entre seus eus primários e seus personagens. O capítulo descreve o momento em que um personagem "nasce" e como os role-players desenvolvem o conceito do personagem por meio de várias atividades de construção de personagem, incluindo a escrita da história, figurino e cocriação com outros role-players. Essa seção também explica como os personagens de role-playing evoluem ao longo do tempo, oferecendo quatro estágios distintos de desenvolvimento do personagem. O capítulo então estabelece uma tipografia de personagens de role-playing. Esses tipos se correlacionam menos com arquétipos inerentes e mais com a relação entre personagem e jogador. Essas categorias também oferecem motivações potenciais para a criação de tipos específicos de personas. Os nove tipos que descrevo são o Eu Duplo, o Eu Desprovido, o Eu Aumentado, o Eu Fragmentado, o Eu Reprimido, o Eu Idealizado, o Eu Opositivo, o Eu Experimental e o Eu Tabu. A encenação dessas personas muda a compreensão que os jogadores têm de si mesmos e do mundo ao seu redor. Personagens de role-playing às vezes permanecem na mente dos

jogadores muito depois do jogo terminar, e os jogadores podem utilizar essas experiências e personas em situações do "mundo real".

O volume conclui com o pensamento de que os benefícios oferecidos pelo role-playing em ambientes mais tradicionais também são oferecidos por meio da atividade de lazer dos role-playing games. Embora os principais canais da mídia estadunidense frequentemente acusem o envolvimento em role-playing games como sendo algo escapista e potencialmente perigoso, o role-playing incentiva a criatividade, a autoconsciência, a empatia, a coesão do grupo e o pensamento "fora da caixa". A plataforma do role-playing game facilita o desenvolvimento de várias habilidades cognitivas e sociais que permanecem úteis no "mundo real". Assim, a participação em role-playing games deve incorrer em menos estigma por parte da cultura mais ampla.

Introdução

Os seres humanos precisam da fantasia para uma vida psíquica e social saudável. Independentemente de tempo, espaço ou contexto cultural, as restrições da sociedade cotidiana oferecem papéis limitados para as pessoas habitarem. Espera-se que cada um de nós cumpra nossas funções atribuídas sem reclamação ou conflito. Experimentamos a tensão psíquica de tentar retratar esses papéis de identidade socialmente impostos, que invariavelmente ficam aquém de quem originalmente pensávamos que nos tornaríamos. As crianças muitas vezes declaram seus sonhos para o futuro em uma idade jovem: seu desejo de se tornar um bombeiro, um cantor famoso, um cowboy, etc. Se tivermos sorte, nossa vida adulta espelhará nossos sonhos de infância de alguma forma gratificante. Na maioria das vezes, no entanto, nos vemos forçados a fazer certas concessões à medida que mudamos do reino da fantasia de nossos sonhos de infância para a realidade da consciência cultural à qual todos devemos nos adaptar.

Certas expressões culturais promovem um relaxamento desses papéis sociais, proporcionando uma liberação necessária das expectativas do mundo exterior. A pressão da conformidade de papéis pode se difundir ao se experimentar formas culturais, como artes visuais, romances, teatro, filme, música, videogames, etc. Muitas dessas formas de arte apresentam a jornada de personagens conforme eles se aventuram pelo mundo ficcional expresso pelo autor. A arte fornece às pessoas um espaço onde podem suspender temporariamente a identificação do ego em um modo de expressão

culturalmente tolerado - embora nem sempre totalmente aceito. Alguns críticos culturais proclamam as formas de arte como libertadoras para a consciência restrita da mente humana. Outros consideram essas "fugas" da realidade potencialmente perigosas para o ego e ameaçadoras para o tecido da sociedade. Outros ainda temem que a indulgência excessiva com a fantasia cegue as pessoas dos problemas do mundo cotidiano, problemas que devem ser resolvidos imediatamente. Independentemente da perspectiva, a fantasia continua sendo um elemento forte na cultura, digno de estudo e importante para compreender a forma como as pessoas processam sua experiência da realidade.

Formas culturais de arte e teatro expressivo existem transculturalmente. Embora a maioria dessas expressões artísticas encoraje o artista a apresentar seu trabalho a um público passivo, existem algumas formas de criatividade interativa. Uma dessas formas cresceu em popularidade nos últimos quarenta anos - a prática dos role-playing games (RPGs). Os role-playing games oferecem às pessoas a chance de participar ativamente de suas próprias expressões alternativas de identidade, explorando partes de si mesmas que antes estavam submersas ou reprimidas pela cultura dominante e pelas exigências dos papéis cotidianos. Os role-playing games existem em muitas formas, de role-playing virtual a mesa a "live action". Enquanto cada tipo de role-playing oferece uma experiência única, esses jogos fornecem uma fuga convincente da realidade mundana, atraindo milhões de jogadores em todo o mundo. Ao contrário da experiência passiva de assistir a um filme ou ler um livro, esses jogos incentivam os jogadores a participarem ativamente da aventura, às vezes até desenvolvendo suas próprias histórias e personagens.

Os RPGs também oferecem um espaço seguro e relativamente livre de consequências, onde os jogadores podem desenvolver certos aspectos de si mesmos. Por meio do role-playing, os jogadores aprendem a habitar o espaço mental de alguém que não seja sua identidade de ego primária, oferecendo-lhes a chance de desenvolver um senso de empatia mais forte. A experiência performativa compartilhada de RPGs fornece uma atmosfera ritual para os jogadores encenarem histórias convincentes ou realizarem feitos incomuns e extraordinários. Desta forma, os RPGs ajudam a encorajar um senso de comunidade, ensinando os indivíduos a funcionarem como

um grupo. As experiências que acontecem em RPGs permitem que os jogadores desenvolvam uma compreensão mais profunda sobre si mesmos e sobre uns aos outros durante o curso da aventura.

Além disso, os RPGs fornecem um espaço para os jogadores praticarem certas habilidades, incluindo habilidades pessoais, interpessoais, cognitivas e até ocupacionais. Os jogadores desempenham papéis em cenários específicos, guiados pelo sistema de jogo e geralmente por um árbitro, conhecido como Narrador ou Mestre do Jogo. Dentro da estrutura segura do jogo, os jogadores têm a chance de realizarem certas tarefas e aprenderem habilidades-chave que podem realmente se traduzir em sucesso no "mundo real" na vida cotidiana. Por exemplo, um jogador que se considera tímido ou estranho na "vida real" pode aprender como abordar situações sociais com mais confiança por meio de RPGs. O jogo pode forçar um jogador a adotar uma posição de liderança dentro da história e esse jogador deve aprender essas características de acordo. Os RPGs também fornecem situações que requerem o domínio de quebra-cabeças e pensamento sistêmico, incentivando os jogadores a pensarem "fora da caixa" e a desenvolverem novas estratégias para a resolução de problemas. Por esta razão, o role-playing é considerado uma prática valiosa em várias arenas sociais importantes além do lazer, incluindo negócios, educação, treinamento militar, psicoterapia, etc.

Finalmente, os role-playing games oferecem aos indivíduos a chance de explorarem novos aspectos de si mesmos e dos outros por meio de um processo conhecido como alteração de identidade. Na vida cotidiana, devemos adotar vários papéis sociais a fim de nos integrarmos totalmente à sociedade, incluindo: cônjuge, trabalhador, filho, pai, amante, amigo, etc. Embora as pessoas possam encontrar realização nesses papéis, muitos aspectos da psique permanecem suprimidos e subdesenvolvidos à medida que nos esforçamos para nos adaptar às demandas do mundo social externo. A fantasia fornece uma saída para esses elementos da psique encontrarem expressão, estabelecendo um local para os jogadores desenvolverem identidades alternativas em um espaço seguro e controlado. Enquanto alguns críticos consideram tal comportamento "perigoso" para a psique, muitos jogadores relatam desenvolverem uma melhor compreensão de si mesmos e dos outros como resultado de experiências em role-playing games.

Para concluir, as pessoas usam a fantasia como um meio de autoexpressão e fuga do mundano em todas as partes do mundo. Os role-playing games representam um novo desenvolvimento na cultura - com o advento de tecnologias avançadas de mídia de massa - mas também uma forma milenar de performance ritual. Embora muitos não jogadores possam ver a participação em RPGs como potencialmente prejudicial para a psique, este volume oferece uma miríade de exemplos para apoiar a noção de que esses jogos fornecem uma saída saudável e útil para a criatividade, autoexpressão, conexão comunitária e o desenvolvimento de importantes habilidades ao longo do tempo.

1

Evolução Histórica e Permutações Culturais

O fenômeno subcultural dos role-playing games (RPGs) é um desenvolvimento relativamente recente na cultura popular. A maioria dos historiadores de jogos indicam 1974 como o ano crucial para o início dos RPGs, marcando a data de lançamento do primeiro sistema de jogo coerente, *Dungeons & Dragons* (*D&D*). O aumento da popularidade de *D&D* levou a uma explosão de diferentes estilos de role-playing games, incluindo jogos de mesa, Live Action Role-playing (LARP) e jogos virtuais. Os RPGs refletem uma variedade de gêneros diferentes no que diz respeito ao clima e ao cenário, com destaque para fantasia, ficção científica e terror. Apesar da magnitude e variedade desses sistemas de jogo proliferados, alguns segmentos culturais centrais são responsáveis por fornecer a semente original para os RPGs, bem como sua evolução ao longo do tempo. Esse capítulo tentará detalhar estas raízes, em suas manifestações culturais antigas e mais recentes.

O termo "RPG" é usado para descrever uma infinidade de práticas, variando de jogos de caneta e papel a jogos de cartas colecionáveis e narrativas de videogame. No entanto, acredito que um verdadeiro "role-playing game" deve envolver alguma combinação dos três elementos principais a seguir. Em primeiro lugar, um role-playing game deve estabelecer algum senso de comunidade por meio de uma experiência narrativa ritualizada e compartilhada entre vários jogadores. Os RPGs também devem envolver alguma forma de sistema de jogo, que forneça a estrutura para a encenação

de cenários específicos e a resolução de problemas dentro deles. Por fim, para que um jogo seja considerado "role-playing", os jogadores devem, em algum nível, alterar seu senso primário de identidade e desenvolver um Eu alternativo por meio de um processo conhecido como alteração de identidade. Os jogadores representam esses Eus secundários em um espaço narrativo cocriado, imaginado por ambos os jogadores e seu guia. Este guia - também conhecido como Narrador, Mestre do Jogo, Mestre da Masmorra ou Árbitro - tece a narrativa em um todo coerente e fornece arbitragem final com relação à resolução de conflitos e regras.

Esse capítulo explica como os role-playing games se desenvolveram. Primeiro, ele delineia os componentes universais dos RPGs, incluindo a mudança de papéis, a encenação ritual, a construção narrativa e a utilização de imagens arquetípicas. Em seguida, o capítulo descreve vários segmentos culturais emergentes nos EUA nos últimos cinquenta anos, incluindo o aumento do interesse pela cultura medieval, neopaganismo e ficção de fantasia; o desejo de buscar novas fronteiras; a crescente desilusão presente na Geração X; e como o conforto da Geração Y com a tecnologia permite que eles mergulhem em um grande número de mundos de role-playing online. Finalmente, o capítulo um delineia os três principais tipos de RPGs: mesa, live action e jogos virtuais e explica várias permutações relacionadas, fornecendo uma breve explicação do vocabulário comum entre os jogadores.

Raízes Essenciais

Embora as formulações modernas de RPGs reflitam esses aspectos específicos, o role-playing como prática é, em sua raiz, um aspecto fundamental da interação social humana. Como Erving Goffman descreve em seu *Presentation of Self in Everyday Life*, cada interação social continua sendo, por si só, um tipo de performance. Desempenhamos nossos papéis prescritos no palco da expectativa social, mudando nosso senso de identidade conforme exigido pelas circunstâncias. Podemos ser solicitados a incorporar os papéis de criança, pai, professor ou aluno, dependendo da necessidade, e inconscientemente mudamos nosso comportamento para nos adequarmos a esses requisitos a fim de estabelecer coesão social. Esses papéis formam pontos de identificação para o indivíduo. O sociólogo Gary Alan

Fine explica a negociação dessas identidades em seu estudo fundamental *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*:

> A pessoa consiste em um feixe de identidades que são mais ou menos compatíveis, mas que, quando atuadas, devem presumir uma falta de consciência de que as outras identidades são possíveis. A identidade encenada é baseada na suposição de que esta é a identidade "real", embora muitas vezes o encenador esteja bem ciente de que essa identidade é escolhida para fins de gerenciamento de impressão. A tarefa de autoapresentação não envolve meramente manifestar uma identidade apropriada e coerente, mas também envolve ocultar aquelas outras identidades que são incompatíveis ou inadequadamente codificadas.[1]

Embora esse processo de gerenciamento de papéis sociais na vida cotidiana muitas vezes transpire em um nível inconsciente, certas manifestações culturais refletem uma mudança mais consciente na identificação. Muitas formas de arte envolvem a alteração lúdica de identidade por parte dos artistas e performers, particularmente a escrita criativa e a dramatização teatral. O role-playing representa uma permutação recente na evolução de tais representações artísticas e, portanto, os estudiosos devem colocá-lo em um continuum com outras formas de expressão cultural.

O desejo de construir narrativas também é inerente à experiência humana. Formulamos histórias a fim de dar sentido à nossa realidade, projetando arcos narrativos de forma linear. Embora experimentemos uma quantidade infinita de estímulos ao longo de nossa vida cotidiana, a mente é incapaz de perceber esses dados de uma só vez. Assim, o que definimos como o Eu consciente é produzido por meio de um método complexo de filtragem e narração. Destacamos os momentos-chave de significância e tentamos agrupá-los em termos de algum senso de lógica causal. Essas narrativas nos ensinam onde estivemos e indicam para onde podemos estar indo.

Também aprendemos sobre nós mesmos experienciando vicariamente as narrativas de outros, ficcionais e não-ficcionais. Os produtos culturais se manifestam como a criação de tais narrativas em vários formatos, in-

1. Gary Alan Fine, Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds (Chicago: University of Chicago Press, 1983), 195–196.

cluindo roteiros teatrais e audiovisuais, poesia, romances e outras formas de arte baseada em histórias. Representamos essas histórias na tentativa de compreender as complexidades da experiência humana por meio do exame de sequências construídas de eventos e interações emocionais. Essas narrativas nos ajudam a dar sentido às nossas próprias vidas e nos instruem sobre as complexidades e potencialidades da vida. Eles também fornecem modelos para incorporarmos ou evitarmos, dependendo de nossa reação às personalidades e eventos apresentados pelo enredo.

Os RPGs permitem que os indivíduos participem da construção de suas próprias narrativas em uma prática grupal de cocriação. Em uma peça, romance ou filme tradicional, o autor usa a mídia para comunicar uma história aos membros de uma audiência, que vivenciam a narrativa em um estado de observação passiva e têm permissão apenas para expressões momentâneas de afeto. No role-playing, embora um autor possa ter criado o mundo original no qual a ação ocorre, a maior parte da história se desenvolve por meio de um processo contínuo de interação e criatividade envolvido pela parte dos participantes. Assim, o "público" de um role-playing game tanto inventa a narrativa quanto a experimenta.

O conteúdo dessas narrativas frequentemente emerge de símbolos arquetípicos profundos cultivados nas fontes da experiência humana coletiva. Mitos, épicos e contos de fadas costumam contar tipos recorrentes de histórias que apelam a aspectos universais da condição humana. Como sugeriram psicólogos analíticos como Carl Jung, Erich Neumann e Joseph Campbell, narrativas particulares tendem a emergir transculturalmente, histórias que ressoam com as lutas inerentes ao desenvolvimento nascente da consciência humana. Em *The Hero with a Thousand Faces*, Campbell afirma que,

> Em todo o mundo habitado, em todos os tempos e sob todas as circunstâncias, os mitos do homem floresceram; e eles têm sido a inspiração viva de tudo o mais que possa ter surgido das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria exagero dizer que o mito é a abertura secreta através da qual as energias inesgotáveis do cosmos fluem para a manifestação cultural humana. Religiões, filosofias, artes, as formas sociais do homem primitivo e histórico, as principais

> descobertas da ciência e da tecnologia, os próprios sonhos que empolam o sono, fervem do anel básico e mágico do mito.[2]

Os enredos universais dos mitos lidam especificamente com momentos de limiar nos quais os personagens devem enfrentar seus próprios medos e fraquezas, transcender a loucura da juventude e ressurgir na sociedade com habilidades recém-desenvolvidas e um senso de responsabilidade. Cada um de nós deve enfrentar desafios ao longo de nossas vidas, momentos em que nossa coragem mais profunda é testada por pressões ambientais e internas. Essas histórias representam esses desafios simbolicamente por meio de arquétipos recorrentes e estruturas narrativas.

Os rituais envolvem a encenação de narrativas antigas, extraídas de mitos e outras fontes culturais. Essas histórias fornecem modelos necessários para a compreensão da gravidade desses papéis sociais recém-descobertos. Por exemplo, na descrição de Joseph Campbell da *jornada do herói*, ou *monomito*, o indivíduo deve deixar o território familiar e enfrentar um conjunto de desafios difíceis. Em alguns mitos, o herói deve derrotar um adversário perigoso, geralmente expresso como um dragão ou alguma outra personificação do mal. Ao derrotar tal inimigo, o indivíduo prova ser digno de liderar o povo, criando um senso de esperança e conexão comunitária por meio das provas do rito de passagem sofrido pelo "herói".

Em um nível pessoal, o símbolo do Dragão representa o lado da Sombra, os aspectos reprimidos da psique que o indivíduo considera temerosos, desdenhosos ou assustadores. Como explica o teórico junguiano Joseph Henderson,

> A batalha entre o herói e o dragão ... mostra mais claramente o tema arquetípico do triunfo do ego sobre as tendências regressivas. Para muitas pessoas, o lado negro ou negativo da personalidade permanece inconsciente. O herói, ao contrário, deve perceber que a sombra existe e que pode extrair forças dela. Ele deve aceitar seus poderes destrutivos se quiser se tornar suficientemente terrível para vencer o dragão. Ou seja, antes que o ego possa triunfar, ele deve dominar e assimilar a sombra.[3]

2. Joseph Campbell, The Hero with a Thousand Faces (Princeton: Princeton University Press, 1973), 3.
3. Joseph L. Henderson, "Ancient Myths and Modern Man," in Man and His Symbols,

O herói deve derrotar e absorver esses aspectos sombrios e reprimidos de sua psique para ascender a um novo nível de consciência e responsabilidade social.

Essas crises antigas são encenadas por meio de rituais sociais complexos envolvendo comunidades de pessoas. Grupos de indivíduos colocam de lado sua individualidade em expressões momentâneas de solidariedade, desempenhando papéis exigidos pelo ritual a fim de conduzir um ao outro de uma fase da vida para a seguinte. Arnold Van Gennep se refere a esse processo de separação da ordem social, imersão em um papel limiar e subsequente reintegração nas hierarquias da vida cotidiana como *liminaridade*[4]. O objetivo de tais experiências liminais é a criação de um maior senso de coesão social, um processo que Victor Turner chama de *communitas*[5]. Esses rituais - também conhecidos como ritos de passagem - permitem que o grupo reconheça coletivamente a transição dos membros individuais de um conjunto de papéis sociais para o seguinte.

Embora os role-playing games em sua formulação atual sejam formas relativamente novas de expressão cultural emergente, eles se enquadram na categoria de ritual em sua essência. Eles fornecem representações de histórias épicas em um contexto comunitário, promovendo a coesão social e proporcionando um espaço imaginário de teste e aprendizagem para os indivíduos dentro de um grupo. À medida que nossa sociedade se torna cada vez mais secularizada, fragmentada e globalizada, os rituais tradicionais e estabelecidos do passado estão diminuindo em universalidade. Embora ainda padronizemos ritos de passagem ritualizados, tais como formatura, casamento e funerais, a sociedade ocidental não consegue estabelecer um forte senso de comunidade universal, particularmente em um contexto urbano. O mundo moderno oferece uma infinidade de diferentes formas de identificações sociais, mas nossas atividades comunitárias são relegadas principalmente ao comportamento subcultural, seja em ambientes virtuais ou nos chamados grupos do "mundo real". Como a necessidade do ritual

ed. Carl G. Jung e M. L. von Franz (London: Dell Publishing, 1964), 112.

4. Arnold Van Gennep, The Rites of Passage, trad. Monika Vizedom e Gabrielle Caffee (Chicago: University of Chicago Press, 1960), 11.

5. Victor Turner, The Ritual Process: Structure and Anti-Structure (New York: Aldine De Gruyter, 1995), 96.

permanece central para o desenvolvimento da coesão social, hoje em dia muitas vezes buscamos essas experiências iniciais em grupos menores e mais específicos, com base no interesse mútuo, em vez da localização física, etnia ou outras identificações demográficas.

Os role-playing games atendem à necessidade do ritual moderno, cultivando os símbolos arquetípicos do mito e proporcionando uma atividade social cocriada para a encenação de narrativas significativas. Ao descer em "masmorras" e enfrentar "dragões", os jogadores experimentam uma jornada heróica coletiva. Segundo Daniel MacKay, a cultura popular "falha em sua função ritual essencial" na medida em que o consumo passivo de textos não oferece espaço para a reintegração do público de volta à sociedade após o momento liminar.[6] "O processo do role-playing game", insiste MacKay, "é um redirecionamento, uma reaplicação da energia para *possuir* a *criação* do objeto estético, uma performance, que os jogadores incorporam".[7] Ao representar ativamente os papéis dentro da estrutura do jogo em grupos, os jogadores experimentam o estabelecimento de um senso de *communitas*, uma experiência muito necessária em nosso mundo fragmentado e moderno.

Emergência Cultural

Embora os role-playing games sejam uma forma de ritual cultural, eles também surgiram de especificidades sócio-históricas presentes nos últimos quarenta anos da sociedade ocidental. Como descrevi, o conteúdo dos role-playing games populares, como *Dungeons & Dragons*, costuma estar enraizado em símbolos fundamentais recorrentes em toda a expressão cultural humana. No entanto, a explosão de certos temas genéricos também representa mudanças importantes na cultura moderna como um todo e, portanto, deve ser colocada em seu contexto adequado. A sociedade dominante muitas vezes marginaliza os role-players, mas essa prática, que muitos veem como uma atividade desviante, explora a necessidade funda-

6. Daniel MacKay, The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art (Jefferson: McFarland, 2001), 111.
7. MacKay, 112.

mental de os humanos encenarem narrativas, mas também importantes tópicos que emergem da identidade cultural ocidental.

O desenvolvimento cronológico dos principais temas inerentes aos role-playing games modernos reflete mudanças importantes na sociedade ocidental e na psique moderna. *Dungeons & Dragons* permite que um grupo de aventureiros experimente coletivamente a jornada do herói, proporcionando um espaço ritualizado para uma nova manifestação de ritos de passagem tradicionais. A popularidade de tais histórias, no entanto, também surgiu como resultado da massificação da obra de J.R.R. Tolkien. *Lord of the Rings* teve amplo lançamento em brochura em 1965, despertando um renascimento do interesse por temas mitológicos, heroicos e cavalheirescos. Como explica MacKay, "Depois de sua publicação em brochura, a obra de Tolkien se tornou tremendamente popular, especialmente em campi universitários nos EUA durante o final dos anos 1960 e início dos anos 1970. A brochura ... passou por vinte e cinco impressões sucessivas em 1969!"[8] O sucesso da obra de Tolkien inspirou um aumento na demanda por outras obras de ficção de fantasia e o gênero floresceu.

Os criadores do *Dungeons & Dragons* original, E. Gary Gygax e Dave Arneson, inspiraram-se fortemente em Tolkien ao desenvolver as raças e classes padronizadas de personagens. No entanto, *D&D* representa o que MacKay chama de "pastiche" de várias obras de literatura fantástica.[9] Lançado quase uma década após a versão em brochura de *Lord of the Rings*, os autores se basearam em uma infinidade de fontes populares. Gygax detalha outras "influências imediatas ... [que] certamente ajudaram a moldar a forma do jogo", como várias histórias de guerra e a obra de fantasia de L. Sprague de Camp, Fletcher Pratt, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Jack Vance, HP Lovecraft e A. Meritt.[10] Como sugere MacKay, "a tendência era criar role-playing games baseados em obras da literatura ... essa tendência também se aplica à influência dos quadrinhos". O RPG *Pendragon* (1985), por exemplo, encontrou influências nas obras de Chretien de Troyes, Sir Thomas Malory e Lord

8. MacKay, 15.
9. MacKay, 18.
10. MacKay, 15.

Alfred Tennyson. A ficção de William Gibson inspirou certos RPGs de ficção científica, como *Cyberpunk* (1988).[11] *Call of Cthulhu*, um RPG de gênero de terror, reproduziu várias histórias de H.P. Lovecraft e elencou jogadores como investigadores intrépidos, encenando cenários baseados naquele universo.[12]

Simultaneamente ao aumento da popularidade da ficção de fantasia, novos paradigmas foram se espalhando pelos EUA nos anos sessenta. A cultura hippie inspirou uma revisão das formas tradicionais de ideologia, incluindo a crítica do que alguns consideravam práticas religiosas opressivas. O neopaganismo emergiu, dando início a um interesse renovado nas comunidades tribais, religiões pré-cristãs e nas potencialidades da chamada "magia". Em sua discussão sobre o trabalho da influente autora Marion Zimmer Bradley, Carrol Fry descreve a relação geral entre o neopaganismo e o desenvolvimento do gênero de fantasia:

> O neopaganismo rapidamente se tornou o grão para o moinho de ficção popular ... Na verdade, o uso de ideias neopagãs no mito e na ficção oferece um estudo fascinante da rápida adaptação de um movimento cultural por escritores. Talvez por causa da ligação estreita entre as crenças neopagãs e as tradições folclóricas ocidentais e literárias - e talvez por causa do amor pagão pelo medievalismo - escritores de fantasia heroica aprenderam a usar a Arte, como os praticantes a chamam, como moldura para suas obras.[13]

Embora nem todos os autores de fantasia desse período - incluindo Bradley - se descrevessem como neopagãos, os "novos movimentos religiosos" influenciaram o interesse geral em crenças espirituais alternativas e na aceitação de conceitos controversos como magia.

A rebelião contra a rigidez das estruturas ideológicas dos anos 50 inspirou as pessoas a se reinventarem de várias maneiras. Como resultado, vários grupos subculturais surgiram. Manifestações acadêmicas dedicadas ao estudo das obras de Tolkien e outros autores de fantasia surgiram, como a

11. MacKay, 17.
12. Sandy Petersen e Lynn Willis, Call of Cthulhu. 5.6 Ed. (Oakland: Chaosium, Inc., 1999).
13. Carrol Fry, "The Goddess Ascending: Feminist Neo-Pagan Witchcraft in Marion Zimmer Bradley's Novels," Journal of Popular Culture 27, n. 1 (Verão 1993): 67–80.

Sociedade Mitopoéica em 1967[14] e a Sociedade Tolkien em 1969.[15] Grupos de reencenação também aumentaram em popularidade, incluindo Feiras da Renascença, simulações de guerra históricas e grupos de recreação medievais como a Sociedade para o Anacronismo Criativo (SAC). Fundada em 1966, a SAC se originou entre amigos "como uma festa de despedida de estilo medieval", que acabou se tornando uma sociedade educacional sem fins lucrativos. De acordo com Thomas Stallone, em 2003, a SAC ostentava 29.600 membros pagantes e 50.000 membros participantes no total em todo o mundo.[16] Stallone descreve o objetivo geral dos participantes da SAC na seguinte passagem:

> Este mundo medieval "moderno" não pretende recriar a Idade Média como ela era - uma vida muitas vezes misturada com elementos de miséria - mas, em vez disso, esses grupos se esforçam para criar uma versão idealizada da vida medieval emulando cavalheirismo, honra, cortesia, beleza e graciosidade sem inconvenientes como a Peste Negra, Inquisições e conflitos interculturais. A participação permite que as pessoas desfrutem de um mundo alternativo, totalmente experimentado (em contraste com a vida semi-vicária por meio de videogames).[17]

Stallone explica ainda que os membros da SAC desenvolvem um "alter-ego que evolui gradualmente, da mesma forma que uma criança se desenvolveria na idade adulta, forjado a partir das influências sociais e históricas causadas por viver dentro desta realidade alternativa compartilhada."[18] Esta declaração também descreve o processo envolvido no desenvolvimento de um personagem em um RPG, embora, tecnicamente, o primeiro RPG tenha sido publicado oito anos após a fundação da SAC. Embora a SAC permaneça mais como um grupo social subcultural do

14. Mythopoeic Society, "Members," Mythopoeic Society, http://www.mythsoc.org/members/ (acessado em 1 maio, 2008).
15. Tolkien Society, "About the Tolkien Society," the Tolkien Society, http://www.tolkiensociety.org/ts_info/index.html (acessado em 1 maio, 2008).
16. Thomas M. Stallone, "Medieval Reenactments," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner (Lincoln: iUniverse, 2007), 304–305.
17. Stallone, 303–304.
18. Stallone, 309–310.

que um "jogo" estruturado, a natureza experimental das sociedades de reencenação contribuiu para o desenvolvimento dos RPGs.

Uma forma de grupo de reencenação que se tornou popular nessa época foi o jogo de guerra. Grupos militares têm utilizado jogos como xadrez para treinar soldados em estratégia por séculos. De acordo com David Pringle, além do xadrez, o primeiro jogo de simulação militar registrado, *Kriegspiel*, foi escrito em 1824 na Prússia.[19] Esses cenários de batalha eventualmente se desenvolveram em duas atividades subculturais civis: jogos de guerra em miniatura e jogos de guerra de tabuleiro. Em ambos os estilos de jogo, os indivíduos colocam exércitos uns contra os outros, jogando os resultados potenciais.[20]

Dungeons & Dragons surgiu como uma colisão de temas inspirados em Tolkien e jogos de simulação tática. Um grupo de jogadores da área de Minneapolis / St. Paul procurou complexificar as reencenações em miniatura originais, influenciadas por conceitos oriundos da teoria dos jogos. Esses jogadores inovaram os jogos de estratégia de quatro maneiras específicas: eles introduziram o papel de um árbitro imparcial; eles começaram a identificar seu senso de identidade dentro do papel de uma miniatura específica, em vez de um exército inteiro; eles traçaram um enredo ao longo do tempo, criando uma "campanha" em vez de uma única batalha; e eles estabeleceram um ambiente aberto, no qual os personagens poderiam realizar uma infinidade de ações além da luta. Um dos árbitros mais dedicados das Twin Cities, Dave Arneson, idealizou um cenário de fantasia heroica para seus jogadores, chamado Blackmoor. De acordo com o historiador de RPG Lawrence Schick, os personagens de Blackmoor "foram lançados no passado distante, onde monstros vagavam e a magia funcionava".[21] Os personagens podiam melhorar com o tempo à medida que praticavam suas habilidades e se aventuravam em vastos labirintos, também conhecidos como masmorras.

19. David Pringle, The Ultimate Encyclopedia of Fantasy: The Definitive Illustrated Guide (Woodstock: The Overlook Press, 1999), 222.
20. Pringle, 17.
21. Lawrence Schick, Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games (Buffalo: Prometheus Books, 1991), 18.

Os jogadores eventualmente exigiram um maior senso de consistência no combate e na resolução de eventos, desejando um sistema padronizado de regras. Arneson pediu a ajuda do jogador de Wisconsin, E. Gary Gygax. Gygax havia cocriado um sistema em miniatura chamado *Chainmail*. Baseando-se fortemente no conteúdo temático de Tolkien, *Chainmail* incluía hobbits, anões, goblins, orcs e outras raças. Os personagens de *Chainmail* também podiam usar magia, uma inovação em cenários típicos de jogos de guerra. Gygax e Arneson formaram a editora Tactical Studies Rules (TSR) e, combinando as regras *Chainmail* com o cenário Blackmoor, *Dungeons & Dragons* nasceu em janeiro de 1974. Muitos imitadores posteriormente lançaram RPGs concorrentes, mas *Dungeons & Dragons* em suas várias edições permanece dominante em popularidade. No entanto, a White Wolf Games estabeleceu seu Mundo das Trevas no início dos anos 90, e seus RPGs rivalizaram com o *D&D* em popularidade por quase duas décadas.[22]

Embora o gênero de fantasia continue sendo o tema popular dos RPGs até hoje, os anos oitenta deram início ao desenvolvimento de role-playing games de ficção científica. O crescente interesse na relação entre seres humanos e tecnologia acompanhou a popularização do uso de computadores pessoais e telecomunicações. À medida que formas avançadas de tecnologia se tornaram mais disponíveis na sociedade moderna, os humanos começaram a integrar essas novas formas de mídia e expressão na vida cotidiana. O cenário de ficção científica de jogos como *Traveller*, *Shadowrun* e *Star Trek* forneceu uma saída para os jogadores explorarem a complexidade da relação entre tecnologia e experiência humana. Embora as narrativas de ficção científica frequentemente variem em tema e conteúdo, elas tendem a lidar mais especificamente com as questões iminentes criadas pela tecnologia moderna. O gênero investiga o grau em que a integração consistente de máquinas e a alteração de si mesmo por meios tecnológicos podem nos distanciar da essência da humanidade. Assim, a ficção científica como gênero reflete a ambivalência da condição moderna em relação ao suposto progresso do rápido avanço tecnológico.

22. Kenneth Hite, "Narrative Structure and Creative Tension in Call of Cthulhu," Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media (Cambridge: MIT Press, 2007), 31.

A ficção científica também oferece uma exploração de mundos potenciais além do nosso. O pouso na lua em 1969 provou que a viagem espacial era viável e a colonização de outros mundos possível. Textos contemporâneos de ficção científica, como o programa de televisão *Star Trek*, tentaram conceituar as potencialidades das interações com outros planetas do universo, referindo-se ao espaço como "a fronteira final" nos créditos iniciais. O século XX trouxe o surgimento da globalização, a polinização cultural cruzada, o avanço tecnológico e a facilidade de transporte. Territórios até então desconhecidos no globo foram descobertos, infiltrados e, em muitos casos, consumidos. Os mistérios do mundo tornaram-se menos misteriosos, mas a imaginação humana ainda ansiava por aventuras: "audaciosamente indo onde ninguém jamais esteve."

O estudioso de ficção científica Garyn Roberts sugere: "Como seres humanos, nossas fronteiras mudaram continuamente, assim como nossas mentalidades em relação a quem e o que somos no esquema maior do universo."[23] O role-playing fornece uma saída para esse desejo de explorar novas fronteiras, usando a imaginação, o ritual do jogo comunal e as configurações do sistema de jogo como um canal. Como o criador de *D&D* Gygax explica:

> Nosso mundo moderno tem poucas ou nenhuma fronteira. Não podemos mais escapar para a fronteira do Oeste, explorar a África negra, navegar para os mares do Sul. Mesmo o Alasca e as selvas amazônicas logo serão perdidos como áreas de fronteira selvagem. Além disso, as aventuras geralmente não são mais possíveis ... Portanto, é difícil se surpreender que um jogo que envolve diretamente os participantes em um mundo de faz de conta exatamente dessa natureza se torne popular.[24]

A ficção científica e a fantasia como gêneros enfatizam a emoção da aventura e da exploração, situações que proporcionam aos personagens a chance de agir de forma heroica ou pelo menos extraordinária e causar impacto no mundo ao seu redor. A investigação da "masmorra" e

23. Garyn G. Roberts, "Introduction, Stories for the Millennium: Science Fiction and Fantasy as Contemporary Mythology," The Prentice Hall Anthology of Science Fiction and Fantasy (Upper Saddle River: Prentice-Hall, 2003), 3.
24. Citado em Fine, 55.

a exploração de novos planetas e formas de vida servem como metáforas para este conceito de nova fronteira, assim como atravessar os próprios limites da imaginação humana no espaço seguro do jogo.

Uma inovação decorrente do tema ficção científica em RPGs foi o desenvolvimento de sistemas de jogo "baseados em habilidade" em oposição aos chamados sistemas de "classe e nível". Essencialmente, as caracterizações modernas de identidade resistem aos arquétipos pré-fabricados do gênero de fantasia. Em vez disso, os personagens de ficção científica receberam uma variedade de habilidades e puderam personalizar suas especialidades de acordo com as demandas da história e o histórico de seus personagens.[25] Este formato baseado em habilidades inspirou os jogadores a alcançar novos níveis de criatividade e a desenvolver histórias mais complexas no que diz respeito ao desenvolvimento do personagem. A criação de personagens baseada em habilidades também refletiu uma conceituação mais moderna de personalidade. Em vez de relegada a papéis sociais predefinidos com base na profissão e no status social, a sociedade moderna permite interesses, identidades e características de personalidade mais variados, refletidos nesta forma aprimorada de customização que os sistemas de jogo posteriores forneceram.

O final dos anos oitenta e noventa marcou o início de uma nova era de jogos refletindo muitos dos motivos presentes na chamada Geração X. Esses indivíduos hiperconscientes perceberam a degradação do mundo ao seu redor em termos de ganância, corrupção e destruição do meio ambiente trazidos pela "mentalidade de excesso" dos Baby Boomers. Andy, personagem de Douglas Coupland, detalha essa crítica ao excesso em seu romance definitivo, *Generation X*:

> "'Deus, Margaret. Você realmente deve se perguntar por que nos incomodamos em levantar de manhã. Quer dizer, sério: por que trabalhar? Simplesmente para comprar mais coisas? Isso não é suficiente. Olhe para todos nós. Qual é a suposição comum que nos levou todos daqui para lá? O que nos faz merecer o sorvete, os tênis de corrida e os ternos italianos de lã que temos? Quer dizer,

25. Schick, 25.

> vejo todos nós trabalhando tanto para adquirir tantas coisas, mas não posso deixar de sentir que não merecíamos ... '"[26]

Os membros da Geração X também se tornaram dolorosamente cientes de sua própria participação nos desenvolvimentos negativos do mundo moderno, como a exploração e opressão de grupos sociais marginalizados. A culpa inspirada por tal consciência encontrou vazamentos na cultura popular, à medida que os membros da Geração X se sentiam compelidos a expor seus problemas mais profundos de maneira confessional.

Coupland descreve os membros da Geração X como aqueles nascidos "no final dos anos 1950 e 1960", o que descreveria adequadamente muitos dos indivíduos que participaram de role-playing games ao longo dos anos setenta e oitenta. De acordo com Catherine Martin:

> Os jovens da Geração X foram expostos ao consumismo crasso no marketing de bonecos caros; hierarquias preestabelecidas; cultura maquínica; e uma ênfase nas características masculinas, agressão, a importância do poder e riqueza e impotência humana. No entanto, os meninos não eram apenas receptores passivos dessas mensagens, e aprenderam a manipulá-las e rejeitá-las ... Como adolescentes, eles readquiriram parte de seu poder e criatividade como seres humanos por meio de seus role games, jogados entre si com regras manipuladas por eles e um Mestre da Masmorra escolhido por eles.[27]

Enquanto a fantasia e a ficção científica permitiam aos jogadores recuperar esse senso de poder pessoal e criatividade, o gênero horror / punk-gótico serviu como uma resposta temática mais direta às preocupações da Geração X. RPGs como o *Vampire: The Masquerade* (1991), da White Wolf, cresceram em popularidade durante os anos 90 e no início do século XXI, explorando tematicamente esse senso de hiperconsciência e crítica de poder, consumo e ganância. *Vampire*, junto com os outros jogos no Mundo das Trevas, apresentou uma luta contra o senso avassalador de "mal" e interesse próprio que se tornou predominante no mundo moderno.

26. Douglas Coupland, "Quit Your Job," in Generation X: Tales for an Accelerated Culture (New York: St. Martin's Press, 1991), 23.

27. Citado em Michelle Nephew, "Playing with Identity," in Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 125.

No entanto, essas qualidades não estão simplesmente incorporadas em um "dragão" externo para ser morto, mas estão especificamente presentes dentro de si mesmos. Ao contrário de jogos como *Dungeons & Dragons*, em que os personagens tendem a enfrentar manifestações externas de formas absolutas do mal, o Mundo das Trevas se concentra em lutas internas e externas. Enquanto os personagens competem pelo domínio uns dos outros, respondendo à deterioração dos valores morais e espirituais do mundo, eles também devem lutar contra suas próprias naturezas cínicas e exploradoras, tentando recuperar algum senso de consciência moral. Assim, *Vampire* representa uma forma mais introspectiva de role-playing quando comparado às ofertas de RPG anteriores.

Os criadores de *Vampire: The Masquerade* deram o subtítulo de seu RPG "Um jogo narrativo de horror pessoal".[28] O gênero de horror, embora de natureza fantástica, já que muitas vezes lida com o sobrenatural, explora os aspectos mais sombrios de nosso próprio inconsciente. O horror nos força a encontrar o conteúdo simbólico de pesadelos manifestados, como vampiros, lobisomens, fantasmas, zumbis, etc. No entanto, White Wolf descreve mais especificamente seu Mundo das Trevas como "punk gótico", fundindo as convenções do Romantismo Gótico com uma estética punk moderna. Os designers do jogo descrevem a configuração da seguinte maneira:

> O mundo de *Vampire* não é nosso mundo - pelo menos não completamente. É uma visão punk-gótica de nosso mundo, um lugar de extremos - monolítico, majestoso e totalmente distorcido. O governo é corrupto, a cultura está falida e os mortais decadentes deleitam-se nas chamas dos últimos dias. É um mundo onde as forças do mal e da entropia são ainda mais poderosas do que em nosso mundo. É um mundo das trevas.[29]

Assim, a White Wolf apresenta uma narrativa de horror pessoal, mas não na variedade "slasher" estúpida do gênero.

Embora a jornada do herói muitas vezes retrate um cenário bem definido do Bem contra o Mal, em que o herói triunfa sobre o inimigo

28. Graeme Davis, Tom Dowd, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens, e Stewart Wieck, Vampire: The Masquerade, 2nd Ed. (Stone Mountain: White Wolf, 1992), capa.
29. Davis et al., 29.

do Mal exteriorizado, o gênero de terror muitas vezes força o indivíduo a confrontar o Mal dentro do Eu e a paralisia causada pelo terror. Lobisomens, por exemplo, enfrentam o desafio de mudar do humano para o bestial, muitas vezes perdendo o controle de sua consciência e seus escrúpulos no processo. Da mesma forma, os vampiros devem negociar sua natureza predatória com seu senso de compaixão; forçados a subsistir com a força vital de humanos, eles permanecem cobiçosos da inocência humana e enfrentam sérios dilemas morais em relação ao seu próprio comportamento. A popularidade do Mundo das Trevas da White Wolf, portanto, pode ser atribuída aos temas inerentes ao gênero de horror que ressoam fortemente com as preocupações morais e o sentimento de culpa experimentado pelos membros da Geração X.

Desde seu início no início dos anos 70, os RPGs enfatizaram três grandes temas genéricos: fantasia, ficção científica e terror. Cada um desses gêneros ativa aspectos particularmente poderosos da psique humana. A fantasia penetra nas profundezas do inconsciente coletivo, evocando os arquétipos e mitos antigos inerentes às práticas de contar histórias antigas. O conteúdo da fantasia sempre encontrará relevância para os seres humanos porque esses símbolos mitológicos representam, nos termos de Erich Neumann, as três experiências limiares mais importantes e eternas da existência humana: os processos de nascimento, maturação e morte. A ficção científica oferece uma exploração da relação entre os seres humanos e a tecnologia em uma era de dependência cada vez maior das máquinas. O horror permite que as pessoas enfrentem o monstruoso, tanto interna quanto externamente. Assim, no que diz respeito à popularidade temática, a história dos role-playing games reflete tanto aspectos universais da psique humana quanto aspectos culturalmente específicos. No entanto, independentemente do conteúdo dos RPGs, a prática fornece uma saída muito necessária para a exploração performativa compartilhada e empresta o potencial para uma coesão comunitária aprimorada.

RPGs explodiram em popularidade em ambientes online nos últimos anos. Esses jogos são particularmente atraentes para indivíduos da Geração Y - indivíduos nascidos no início dos anos oitenta e depois - que integram a tecnologia de maneira fluida em suas vidas. Como Rebecca

Huntley descreve em *The World According to Generation Y: Inside the New Adult Generation*:

> [Geração Y] é claramente a geração com mais conhecimento tecnológico, um grupo que nunca conheceu um mundo sem controles remotos, CDs, TV a cabo e computadores ... O entendimento da Geração Y e a adoção inicial de novas tecnologias vão além de sua capacidade aparentemente única para programar o DVD doméstico. O domínio da Geração Y e sua confiança na tecnologia alteraram a maneira como ela vê o tempo e o espaço.[30]

Esta mudança na percepção de tempo e espaço misturada com imersão em tecnologia atrai a Geração Y para ambientes de role-playing online.

Jogos online como *Everquest* e *World of Warcraft* tendem a se concentrar menos no desenvolvimento de personagens em profundidade e mais na gratificação instantânea de conquista e recompensa. A percepção de muitos jogadores que preferem o role-playing de pessoa para pessoa é que os ambientes virtuais podem reduzir a complexidade e os aspectos de construção de comunidade da experiência. Em uma entrevista para *Uber Goober*, um documentário de 2004 sobre RPGs, Gygax afirma:

> A indústria moderna de jogos de entretenimento não está indo muito longe por causa da forte concorrência dos jogos eletrônicos. Os jogos de computador doméstico serão como a indústria do cinema em sua popularidade. Muita gente joga. Ainda mais populares serão os jogos online; essa é a televisão dos jogos. E então, eu temo, que o teatro da Broadway é o jogo em pessoa, papel e lápis. A melhor experiência, mas relativamente pequena.[31]

Os primeiros RPGs baseados em computador surgiram na década de 1970, na mesma época dos jogos de papel e caneta.[32] No entanto, os avanços tecnológicos recentes no realismo gráfico e na simplificação da engine de jogo aumentaram o interesse do jogador por essas formas

30. Rebecca Huntley, The World According to Generation Y: Inside the New Adult Generation (Sydney: Allen & Unwin, 2006), 17.

31. Uber Goober, dirigido por Steve Metze, Scum Crew Pictures, 2004.

32. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams, e W. Keith Winkler, "Introduction," Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 6.

de RPG. Como Gygax corretamente afirma, a maioria dos jogos designados como "role-playing" agora acontecem em ambientes online. De acordo com a Blizzard Entertainment, a equipe de design responsável pelo *World of Warcraft* (*WoW*), as assinaturas pagas para o jogo ultrapassaram os dez milhões em janeiro de 2008. Este número não reflete os jogadores que utilizam as contas uns dos outros. A Blizzard relata: "Desde a estreia na América do Norte em 23 de novembro de 2004, *World of Warcraft* se tornou o MMORPG mais popular do mundo. Foi o jogo para PC mais vendido de 2005 e 2006 em todo o mundo, e terminou atrás apenas de *World of Warcraft: The Burning Crusade*, o primeiro pacote de expansão para o jogo, em 2007."[33] De acordo com essas estatísticas, mais usuários compraram *WoW*, um role-playing game online multijogador massivo (MMORPG) baseado em *Dungeons & Dragons*, do que qualquer outro estilo de jogo de computador. Estatísticas comparáveis para RPGs em pessoa são mais difíceis de adquirir, já que o jogador frequentemente compartilha materiais e raramente sistematiza registros de seu comportamento de jogo em qualquer tipo de banco de dados de computador centralizado. Independentemente disso, a suposição permanece de que a maior parte da atividade de RPG atualmente ocorre em ambientes online.

Outras influências, como trupes de teatro improvisado e o princípio do psicodrama, levaram à criação de role-playing games. Detalharei esses fatores mais amplamente no Capítulo 2.

Forma e Estrutura

Os role-playing games ocorrem em uma variedade de formatos diferentes, tanto pessoalmente quanto online. As descrições a seguir fornecem um vocabulário básico e delineiam a estrutura na qual a maioria dos RPGs se enquadra. Eu delineei três áreas principais de jogos - mesa, live action e virtual.

33. Blizzard, "World of Warcraft Reaches New Milestone: 10 Million Subscribers," Blizzard Entertainment, 22 January 2008, http://www.blizzard.com/us/press/080122.html (acessado em 1 maio, 2008).

Role-Playing de Mesa

Role-playing de *mesa* refere-se a qualquer número de jogos jogados, geralmente, em grupos de menos de doze. RPGs de mesa lembram jogos de tabuleiro, onde os jogadores sentam e relaxam enquanto manobram as peças em um tabuleiro. Jogos de guerra de mesa, como *Warhammer*, envolvem a colocação estratégica de pequenas estatuetas em um campo de batalha imaginário. Os jogadores de *Warhammer* raramente usam fantasias, embora muitas vezes pintem suas estatuetas de batalha com uma quantidade meticulosa de detalhes. Embora os jogadores de guerra não representem papéis individuais de forma consistente, eles podem inventar extensas histórias para explicar a história das batalhas e os personagens heroicos dentro delas.

A maioria dos jogos de mesa, no entanto, refere-se ao formato de role-play popularizado por *Dungeons & Dragons*, que envolve um jogador arbitrando o processo para um grupo de participantes. Este indivíduo foi originalmente apelidado de Mestre da Masmorra (DM, de *Dungeon Master*), embora os jogadores geralmente prefiram usar os termos Mestre do Jogo (GM, de *Game Master*), Narrador (ST, de *StoryTeller*) ou Árbitro. O Narrador supervisiona o mundo do jogo e geralmente é responsável por inventar o *metaplot* que une o universo. Este metaplot também é conhecido como *Campanha* ou *Crônica*.

Alguns Narradores contam principalmente com *personagens de estoque* e *módulos* como a fonte do metaplot: personalidades pré-formuladas e enredos originalmente publicados por designers de jogos. *Personagens de estoque* dão corpo ao mundo social do jogo e são chamados de Personagens não-jogadores (NPCs, de *Non-player Characters*), o que significa que o Narrador os encena. Os Narradores também costumam inventar seus próprios NPCs para servir como vilões, aliados, mentores, membros da família e retentores. No entanto, os NPCs também podem permanecer neutros ou apáticos aos desejos dos Personagens dos Jogadores (PCs, de *Player Characters*). *Módulos* são cenários independentes oferecidos pelos designers do jogo como aventuras sugeridas para o Narrador executar. Muitos novos Narradores começam a trabalhar em módulos e então expandem o enredo com suas próprias criações; outros nunca precisam dessas ferramentas.

Independentemente de até que ponto o Narrador confia nos desenvolvedores do jogo para se inspirar, os jogadores devem concordar com algum tipo de *sistema de jogo*. O sistema de jogo fornece um conjunto de regras que todas as ações realizadas no mundo devem obedecer. Muitos RPGs integram alguma forma de magia ou tecnologia avançada que permite aos personagens realizar ações notáveis. O sistema de jogo estabelece como tais feitos são possíveis dentro de um conjunto de leis governantes chamadas de *mecânicas*. As mecânicas costumam ser de natureza matemática, delineando a estrutura do jogo por meio de um elaborado *sistema de pontos* numéricos. Os jogadores utilizam este sistema de pontos durante a *criação do personagem* e quando tentam ter sucesso em determinadas ações. Os pontos por si só, no entanto, geralmente não ditam os resultados das ações de um jogador. A maioria dos sistemas de interpretação de papéis também envolve um método complexo de resolução de ação chamado *fortuna*. Na maioria dos sistemas de mesa, como *Dungeons & Dragons* e *Vampire: a Máscara*, o Narrador e os jogadores rolam dados multifacetados para refletir a fortuna. O sistema de jogo estabelece quais números nos dados representam "sucesso" em qualquer ação. Versões recentes de *Dungeons & Dragons*, por exemplo, dependem quase exclusivamente de d20s, ou dados de vinte lados. Por outro lado, jogos projetados pela White Wolf Studios, como *Vampire*, usam apenas d10s - dados de dez lados - para resolução de fortuna. A quantidade de dados permitida para uma tentativa de ação é chamada de *parada de dados*; o jogador lança a quantidade de dados na parada e o Narrador interpreta os resultados.

O sistema de jogo é o principal elemento que separa um RPG da prática geral do *faz-de-conta*. As crianças muitas vezes se envolvem em brincadeiras de faz-de-conta sem seguir nenhuma lista de regras, mudando as leis da realidade à medida que avançam. Os jogadores mais velhos, entretanto, tendem a desejar um sistema estabelecido para provar se eles têm sucesso ou fracassam em uma tarefa e por quais medidas. Muitos jogadores se tornam emocionalmente investidos em seus personagens, dedicando grande quantidade de tempo ao histórico, caracterização e evolução de sua persona. O sistema de jogo fornece uma fonte de segurança para os jogadores; se o vilão da história vencer uma batalha e um personagem morrer, o jogador pode precisar de uma verificação estabelecida de que ele,

de fato, falhou. O sistema de jogo fornece essa verificação e representa uma espécie de contrato social. O Narrador é considerado um deus no mundo do jogo - onisciente e todo-poderoso. No entanto, o ST nunca deve alterar este contrato social sem antes informar os jogadores, pois a vida ou morte literal de seus personagens pode depender de um acordo e entendimento das regras. Assim, os jogadores muitas vezes gastam incontáveis horas memorizando as regras daquele universo em particular.

Na maioria dos RPGs, a próxima etapa do processo é compilar uma *ficha de personagem*, que delineia as *estatísticas* (ou *stats*) do personagem. As estatísticas geralmente são baseadas em um método complexo de alocação de pontos detalhado pelo sistema de jogo.[34] A ficha de personagem de *Vampire* fornece valores numéricos para Atributos e Habilidades. Atributos descrevem as estatísticas inerentes de um personagem: personagens com base física alocam seus pontos principalmente em Força, Destreza e Vigor; personagens de base social favorecem habilidades como Manipulação, Carisma e Aparência; e personagens com base mental focam em Percepção, Inteligência e Raciocínio. Habilidades referem-se aos Talentos, Perícias e Conhecimentos que um personagem obteve. As habilidades de exemplo incluem: Briga, Esquiva, Furtividade, Etiqueta, Investigação, Acadêmicos, Empatia e Lábia.[35]

A ficha de personagem do *Vampire* também inclui outros aspectos importantes da personalidade. O *clã* indica o tipo de linhagem de origem do vampiro; eu jogo geralmente com vampiros Toreador, um clã voltado para a criação e preservação da arte. Embora alguns jogadores "joguem contra o tipo", o clã geralmente oferece uma direção importante para o role-play. Os personagens Toreador, por exemplo, tendem a agir de maneira afetada e esnobe, independentemente de sua habilidade artística pessoal. Assim, o clã representa um arquétipo estabelecido para o personagem adotar ou rejeitar. Cada clã também possui habilidades sobrenaturais inerentes com classificações ascendentes de poder, ou *níveis*. Os membros do clã Torea-

34. Eu uso Vampire: The Masquerade como exemplo, pois o sistema de Vampire é relativamente simples de entender em comparação com jogos pesados de matemática, como a edição 3.5 de Dungeons & Dragons. Parte do projeto do Mundo das Trevas da White Wolf envolveu uma tentativa de diminuir a complexidade de seu sistema de jogo para acessar uma variedade maior de jogadores e focar na narrativa em vez da mecânica.
35. Davis et al., 270.

dor são inerentemente capazes de se mover em velocidade sobrenatural (Rapidez), perceber além do plano material (Auspícios) e inspirar emoções fortes em outras pessoas (Presença).[36]

O sistema de *Vampire* também oferece arquétipos mais específicos para o personagem individual, descritos como sua Natureza e Comportamento. A Natureza de um personagem é seu verdadeiro eu, os aspectos de personalidade que descrevem sua subjetividade interna. O Comportamento de alguém, no entanto, é a face que o personagem apresenta para o mundo exterior.[37] Assim, *Vampire* especificamente - e jogos criados pela White Wolf em geral - força os jogadores a começarem a pensar imediatamente sobre seu personagem como um ser multifacetado e em camadas desde a criação de personagem. Personagens de role-playing, como personas da vida real, são frequentemente complexos e até contraditórios, pois diferentes aspectos de si emergem dependendo dos requisitos de determinadas situações sociais e pessoais.

Quando os jogadores estão *no personagem* (IC, de *in-character*), eles estão ativamente retratando a persona de seu personagem. Na mesa, uma pessoa pode realizar uma ação IC simplesmente descrevendo essa ação na primeira ou na terceira pessoa. Por exemplo, eu, como jogadora, posso descrever as ações do meu personagem de duas maneiras: "Vou tentar seduzir o garçom para que ele me deixe beber seu sangue" ou "Viviane seduz o garçom." O Narrador então perguntará: "Como você tentará fazer isso?" Minha resposta seria: "Usarei o terceiro nível de Presença, Transe, para cativá-lo por horas" ou "Ela usa o Transe". O Narrador então me pedirá para lançar um certo número de dados, neste caso igual às paradas de dados necessárias para o Transe: o valor de Aparência do meu personagem adicionado ao seu valor de Empatia.[38] Se meu personagem tiver quatro níveis em Aparência e três níveis em Empatia, eu jogaria 7d10, ou sete dados de dez lados. Um "sucesso" em *Vampire* é geralmente indicado por um seis ou mais em um d10. Falando de maneira simplista, se eu rolar sete dados, e quatro desses dados forem seis ou mais, obtive quatro sucessos em minha jogada, o que se traduz em um bom desempenho nessa circunstância.

36. Davis et al., 135.
37. Davis et al., 88.
38. Davis et al., 166.

Enquanto alguns jogadores simplesmente descrevem suas ações IC para o Narrador, eles também podem "encenar" suas cenas na mesa, pelo menos verbalmente. Na Crônica de mesa de *Vampire* da qual participei por mais de sete anos, os personagens frequentemente se envolviam em longas conversas IC com os NPCs do Narrador. Se, durante o curso deste role-play, o jogador deseja usar uma habilidade específica, o Narrador pode "quebrar o personagem" para pedir uma rolagem, mas esta rolagem não perturba o fluxo da interação. Outros jogadores podem falar uns com os outros dentro ou fora do personagem (OOC, de *out-of-character*) enquanto o role-play acontece, mas o Narrador deve manter as rédeas curtas sobre a conversa OOC para evitar o descarrilamento do jogo.

Role-playing de live action

Live Action Role-playing (LARP) refere-se a uma forma mais física de performance, muitas vezes envolvendo o uso de fantasias elaboradas e a movimentação no espaço de jogo designado. Vou designar três tipos principais de LARP: Feiras da Renascença, sociedades de reencenação e RPGs teatrais.

A encenação do personagem nas Feiras da Renascença só pode ser vagamente associada ao role-playing, já que tende a não exigir nenhum sistema de jogo para a participação. A própria Feira contrata atores para encenarem performances e adotarem papéis improvisados, o que é mais parecido com um teatro do que com a criatividade mais livre de um RPG. Outros performers desempenharão os papéis de médiuns, astrólogos e mercadores, embora varie até que ponto esses participantes associam seu senso primário de identidade com suas personas performadas. Os participantes da Feira geralmente vestem fantasias e às vezes se referem a si mesmos por um pseudônimo, embora até que ponto eles "representam" seu papel também varie.

As Feiras da Renascença, entretanto, são importantes para incluir no continuum do role-playing. Não apenas muitos role-players as frequentam avidamente, mas as Feiras também se assemelham a *sociedades de reencenação*. As sociedades de reencenação assumem muitas formas. Alguns desses grupos tentam recriar a história com um alto nível de verossimilhança, como encenar batalhas da Guerra Civil. Outros grupos, como a Sociedade para

o Anacronismo Criativo (SAC), oferecem um espaço para os participantes repensarem o passado e se transportarem para uma versão idealizada do Renascimento europeu ou da Idade Média. As atividades na SAC variam de batalhas com armaduras completas e armas de vime a artesanato, fantasias e performances vocais e teatrais.[39] Grupos semelhantes, como Amtgard[40] e Sociedade da Alta Fantasia[41], se concentram principalmente na encenação de combates em um contexto de fantasia. Ao contrário dos role-players da SAC, os Amtgarders usam armas de espuma em vez de vime e geralmente não usam armadura extensa.[42]

Independentemente da manifestação, as sociedades de reencenação tendem a enfatizar a performance física de batalhas imaginárias dentro de um determinado conjunto de regras. Embora os participantes frequentemente adotem nomes de personagens e associem essas personas a arquétipos, a distinção entre seus eus primários e o personagem costuma ser confusa. No entanto, muitos LARPs estabelecem uma hierarquia social elaborada, incluindo a nomeação de Reis / Rainhas do Reino e uma longa progressão de aprendizagem de Escudeiro a Cavaleiro em uma série de habilidades.[43]

O terceiro estilo de LARP é de natureza teatral e enfatiza o desenvolvimento do personagem acima da reeencenação de combate. A White Wolf converteu seus jogos de mesa em um sistema mais funcional para um contexto de Live Action em uma série de livros chamados *Mind's Eye Theatre*.[44] O uso específico da palavra "teatro" neste estilo de LARP incentiva os jogadores a compreenderem suas ações como performance e desempenhamem mais plenamente o papel de seus personagens. Os joga-

39. Stallone, 307–308.

40. Amtgard, "Amtgard," Amtgard, Inc., http://www.amtgardinc.com/ (acessado em 1 maio, 2008).

41. High Fantasy Society, "About HFS," HFS in Chaos, 2002, http://www.hfsinchaos.com/ (acessado em 1 maio, 2008).

42. Amtgard, "Amgtard: The Rules of Play v7" Amtgard, Inc., 2005, http://amtgardinc.com/bldocs/AmtgardRoPv7_2.pdf (acessado em 1 maio, 2008).

43. Society for Creative Anachronism, "SCA Kingdom and Principality Orders, Awards, and Honors," The Society for Creative Anachronism, Inc., 1997, http://www.pbm.com/~lindahl/jessa/kingdoms.html (acessado em 1 maio, 2008).

44. Mark Rein-Hagen et al., Mind's Eye Theatre: Laws of the Night (Stone Mountain: White Wolf Game Studio, 1997).

dores no *Mind's Eye Theatre* são menos propensos a descreverem as ações de seus personagens na terceira pessoa e mais propensos a literalmente "representarem" seus papeis. No entanto, qualquer uso de armas ou violência é estritamente proibido pelo sistema de jogo e, portanto, algumas ações são relegadas à descrição. O mundo do jogo é semelhante às versões de mesa, exceto que a mecânica é um pouco diferente. Por exemplo, em vez de rolar dados, que podem ser incômodos e fáceis de perder em um contexto de live action, a resolução de conflitos é simplificada pelo uso de pedra-papel-tesoura.

Nem todos os LARPs teatrais refletem tematicamente o gênero gótico, mas devido à enorme popularidade do *Mind's Eye Theatre*, a maioria dos jogos populares são baseados no Mundo das Trevas. O acesso aos materiais de jogos da White Wolf é fácil e as lojas de jogos tendem a conter e, posteriormente, vender grandes quantidades deles. Os LARPs teatrais podem acontecer em qualquer residência, embora eu ache que o ambiente OOC do jogo influencia ligeiramente o clima e a capacidade de imersão. Eu mesma participei de LARPs em residências, estacionamentos e campi universitários. O ambiente que funcionou melhor para o tema de *Vampire* foi o Grêmio Estudantil da Universidade do Texas em Austin, que ofereceu paredes com painéis de madeira e lustres de ferro forjado, adicionando à ambiência do gênero.

Outra forma de LARP teatral é o *cosplay*, no qual os jogadores performam personagens de animações japonesas (anime). O figurino elaborado é fundamental para a atividade de cosplay, e alguns cosplays são encenados por meio de um sistema de jogo. O figurino também ocorre nas *convenções* (cons). As cons são semelhantes às Feiras no sentido de que tendem a ser orientadas para o consumidor. Nas convenções, fãs de um determinado gênero ou texto de cultura popular se reúnem para compartilhar seus interesses. Os comerciantes vendem produtos relacionados e celebridades são frequentemente contratadas para performar ou dar autógrafos. Embora os participantes possam vestir fantasias elaboradas e adotar nomes alternativos, o role-play completo tende a ser limitado nas cons, a menos que o encontro seja específico para jogos. No entanto, essas atividades *podem* permitir uma mudança na identidade e o estabelecimento de um senso de comunidade, mesmo sem os limites de um sistema de jogo.

Role-playing virtual

A seção a seguir descreve a variedade de formatos de role-playing em ambientes virtuais. Tal como acontece com as seções relativas ao RP de pessoa para pessoa, esta lista se destina a fornecer generalizações abrangentes, em vez de um levantamento aprofundado. Os videogames são extremamente populares e o mercado se agita diariamente, oferecendo uma infinidade de títulos com vários ambientes, temas e estilos de jogo.

Quando alguns jogadores ouvem o termo RPG, pensam mais prontamente em jogos virtuais do que em jogos realizados de pessoa para pessoa. No mundo dos videogames, um RPG se refere a um estilo de jogo baseado em elementos específicos de *Dungeons & Dragons*. Os personagens se aventuram por um universo virtual lutando contra monstros, ganhando experiência, melhorando suas estatísticas, ganhando níveis e adquirindo itens especiais que aumentam seu poder ou aumentam sua riqueza. Para jogos presenciais e virtuais, esse modelo é conhecido como *matar-pilhar--destruir* (*hack-and-slash*) ou *nivelamento*.

RPGs de videogame se manifestam em uma variedade de formatos, mas os mais populares incluem algum elemento de matar-pilhar-destruir. RPGs de jogador único para consoles ou computador tendem a conduzir os personagens por um enredo predeterminado. Esses jogos incluem um ou vários protagonistas e, embora a perspectiva do jogador possa mudar entre os personagens, o jogador tem pouco ou nenhum controle sobre a progressão da história. A popular série *Final Fantasy* segue essa estrutura. A maioria das aventuras de *Final Fantasy* apresenta uma narrativa híbrida de fantasia / ficção científica, embora o personagem principal seja quase sempre masculino e o enredo siga aproximadamente alguma versão da jornada do herói mítico. O recente *Fable* oferece mais variedade na história, pois ao personagem principal, ainda do sexo masculino, é oferecida a chance de realizar uma infinidade de ações, cada uma das quais o marcam em um continuum entre o bem e o mal. Assim, as decisões do jogador afetam diretamente alguns aspectos da progressão da história. Além disso, ao contrário de *Final Fantasy*, os jogadores podem alterar fisicamente o personagem de *Fable*, mudando seu penteado e marcando-o com tatuagens de sua escolha. Apesar dessa flexibilidade

aprimorada, o jogo ainda segue o típico estilo matar-pilhar-destruir e é focado na imersão para um jogador.

Os ambientes de jogos virtuais online se enquadram em duas categorias principais: baseados em texto e baseados em visual, também chamados de "gráficos". Semelhante à progressão geral da cultura ocidental de uma cultura impressa para uma cultura visual, a ênfase dos role-playing games online mudou de um meio baseado principalmente em texto para um gráfico. À medida que a tecnologia avança, os artistas de mídia podem representar com mais precisão realidades alternativas utilizando um formato digital. Os designers de jogos agora podem renderizar visualmente magias e tecnologias avançadas, em vez de apenas textualmente, oferecendo algum nível de mimese imaginária. Assim, muitos jogadores abandonaram os mundos baseados em texto anteriormente populares em favor de outros mais novos e visualmente evocativos.

Os role-playing games online geralmente seguem o modelo baseado em missões e *matar-pilhar-destruir*. O modelo baseado em texto deste estilo de RPG é o Masmorras Multiusuários (MUD, de *Multi-User Dungeon*). Vários jogadores entram em um MUD e passam de nível sozinhos ou em grupos. Na maioria dos MUDs, os jogadores podem criar descrições para seus personagens, que acabam tendo pouca função na formação do universo do jogo. O mundo do jogo é pré-programado com monstros, salas e itens. No entanto, se um jogador recebe o status de *Immortal* ou Mago, ele ganha a habilidade de criar itens, executar missões, etc. Em mundos virtuais, os Imortais servem a função de Narrador, embora o código MUD permita que os jogadores subam de nível sem a facilitação de outra pessoa.

Um MOO (MUD Orientado a Objetos, ou *MUD Object Oriented*) remove o elemento de nivelamento do role-playing online e permite aos jogadores maior liberdade na criação compartilhada do mundo. Os MOOs permitem que os jogadores criem salas, itens e *robôs*. Os robôs são máquinas de IA primitivas e programáveis que, pelo menos superficialmente, podem aparecer e responder como jogadores "reais". Nos MUDs, os robôs são pré-programados e são chamados de *mobs* (objetos móveis) ou "monstros". Os jogadores podem negociar com alguns mobs por bens e serviços, embora a maioria dos monstros existam especificamente para os jogadores matarem a fim de ganhar experiência. Ocasionalmente, um

Imortal habitará um mob para executar uma missão ou se comunicar com um jogador, mas geralmente essas criaturas são limitadas em interação e movimento. Um MOO, no entanto, permite ao jogador esculpir o robô, oferecendo mais flexibilidade na sua própria criação de representação virtual. Em certo sentido, mobs e robôs são os NPCs do mundo virtual. Outra variante gerada pelo usuário é chamada de Alucinação Compartilhada por Vários Usuários (MUSH, de *Multi-User Shared Hallucination*). Um MUSH fornece flexibilidade ainda maior na criação de objetos do que um MOO. Os MOOs e MUSHs permitem uma personalização intensiva do espaço virtual, adicionando ao potencial experiência de imersão.

Esses dois formatos básicos baseados em texto para role-playing online evoluíram posteriormente para contrapartes gráficas. Os MUDs desenvolveram-se em MMORPGs (Role-playing Game Online Multi-jogador Massivo, ou *Massively Multi-User Online role-playing Games*), como os altamente populares *Everquest* e *World of Warcraft*. Como seus irmãos MUD, os MMORPGs favorecem cenários baseados em missões matar-pilhar-destruir e são jogados sozinhos ou em grupo. Também como os MUDs, os MMORPGs tendem a minimizar o desenvolvimento do personagem, mesmo em servidores de jogo especificamente criados para encorajar o role-playing. Os MOOs evoluíram para MMOs, que esteticamente parecem semelhantes aos MMORPGs, mas não contêm nenhum sistema de jogo pré-programado propriamente dito.

Uma vantagem dos ambientes virtuais sobre o role-playing de pessoa para pessoa é que eles oferecem aos jogadores a oportunidade de representar arnternativamente seu eu físico além do reino das vestimentas. Mesmo que os jogadores online nem sempre desenvolvam enredos elaborados para seus personagens, eles ainda criam um Eu virtual que parece fundamentalmente diferente de seu Eu físico em virtude de sua renderização digital. Esse Eu virtual é conhecido como *avatar*. Por meio do uso de avatares, um participante em um ambiente online pode representar a si mesmo como um gênero, raça, etnia ou mesmo espécie alternativos. Avatares em jogos de fantasia como *World of Warcraft* tendem a cair em representações arquetípicas míticas, como elfos, anões, etc. O MMO *Second Life* oferece uma personalização muito maior de avatares. O *Second Life* é semelhante a um MOO no sentido de que os jogadores

podem participar da criação de um universo alternativo sem o elemento de jogo matar-pilhar-destruir.

Alguns jogadores desempenham papéis em salas de bate-papo simples, programas de mensagens instantâneas ou por e-mail. Outros preferem *boletins online* (ou *fóruns*). Os fóruns permitem a anexação de fotos e arquivos, bem como a manipulação da fonte, cor e tamanho do texto. O role-play nesses ambientes também é chamado de *jogada-por-postagem*, em que os outros jogadores não precisam responder imediatamente. O role-play e a discussão do fórum às vezes acompanham outras formas de role-playing. Por exemplo, um LARP que se reúne apenas uma ou duas vezes por mês pode utilizar um fórum online para preencher as lacunas da história e representar cenas entre as sessões do jogo. Os fóruns oferecem a chance de relacionamentos serem cimentados, do drama se desenrolar e de peças da história que os jogadores nunca teriam explorado no formato de live action devido às limitações de tempo serem expostas. A apresentação de um avatar permite uma imersão aprimorada. O ponto de referência para os personagens não é mais a manifestação física dos próprios jogadores, mas a representação icônica do avatar. O formato obriga os jogadores a descreverem suas ações, potencializando a experiência ao enfatizar a expressão criativa da linguagem, aspecto que muitas vezes se perde nas representações gráficas.

Prazeres psicológicos

Essa infinidade de formatos de role-playing me leva a acreditar que o jogo tem o potencial de cumprir uma infinidade de prazeres. Para alguns, o prazer do role-play reside principalmente no desenvolvimento da história e do personagem. Para outros, os elementos estratégicos de resolução de problemas, construção de cenários e aquisição de habilidades fornecem um desafio e subsequente sensação de realização após o sucesso. Outros valorizam principalmente as interações sociais IC e OOC e acham que jogar é uma forma relaxante de cimentarem amizades e se sentirem conectados a outras pessoas. Alguns jogadores gostam da liberação das restrições da identidade social primária que o role-playing proporciona a eles. Outros ainda veem o jogo como uma ferramenta psicológica para

examinarem a si mesmos e aos outros em contextos e situações mutáveis. Em última análise, os jogadores desfrutam de cada um desses aspectos em vários graus. O restante deste estudo procura explorar os aspectos sociais e psicológicos do role-playing e estabelecer três funções principais às quais os role-playing games servem: construção de comunidade, resolução de problemas e alteração de identidade.

2

Role-Playing em Contextos Comunais

O role-playing como uma prática é utilizado em uma variedade de contextos diferentes. Os instrutores de teatro usam o role-playing e a improvisação como um meio de explorar a criatividade e permitir que os atores experimentem uma flexibilidade imediata de identidade. Os profissionais de negócios consideram o drama improvisado, sem roteiro, uma ferramenta importante no desenvolvimento de uma ampla gama de habilidades essenciais. Os psicoterapeutas usam técnicas de role-playing como um meio de trabalhar com questões pessoais e interpessoais. As forças armadas colocam seus membros em "treinamento de papéis", imergindo os soldados em cenários difíceis para que desenvolvam habilidades de resolução de problemas. Os educadores usam técnicas de role-playing para ensinar habilidades sociais. Os terapeutas dramáticos trabalham com pacientes jovens e adultos; esses especialistas podem auxiliar também os idosos, utilizando a dramatização interativa como forma de compartilhar experiências com as gerações posteriores e reviver / resgatar memórias perdidas. Além disso, um número crescente de grupos de ação social encoraja as pessoas a se envolverem em dramas improvisados como um meio de desenvolverem consciência, habilidades de enfrentamento e compaixão. Finalmente, o role-playing continua sendo uma prática de entretenimento extremamente popular, tanto em contextos cara-a-cara quanto online.

Essa miríade de aplicações de role-playing e improvisação indica que a prática é, de fato, um impulso inerente à humanidade. As crianças

pequenas se envolvem na mudança de papéis de forma inconsciente e sem consciência do eu. Nossos eus mais velhos, forçados pelas necessidades da sociedade a padrões de comportamento mais rígidos, experimentam a permeabilidade da identidade infantil por meio de uma infinidade dessas práticas de role-playing. Adam e Allee Blatner criaram uma abordagem chamada The Art of Play, na qual conduzem os adultos por uma série de exercícios dramáticos para ajudá-los a recuperar sua espontaneidade e imaginação interiores.[1] Eles explicam que "brincar" é um "domínio natural e fácil que as crianças perseguem continuamente" e que "brincar de monstros, gatinhos, guerreiros e princesas é tão fácil e revigorante na infância".[2]

Eles também afirmam que as formas adultas de jogo e desempenho de papéis fornecem aos participantes vantagens inerentes:

> Quando as crianças brincam, elas tendem a improvisar do ponto de vista do eu e de seu papel ou personagem escolhido. É necessário um pouco de pensamento adulto para renunciar às tendências de ser egocêntrico e, em vez disso, oferecer a própria imaginação misturada com julgamento maduro a serviço de atuar como um facilitador diretivo ou como um verdadeiro ator coadjuvante que, durante a encenação, se esforça para se tornar o que é mais necessário para o protagonista do jogador principal.
>
> As crianças brincando não conseguem atingir esse nível de foco. Eles competem inconscientemente, mesmo enquanto cooperam. A compreensão de que as pessoas se revezarão nas várias funções exige uma capacidade de vinculação do tempo madura e um abandono temporário do egocentrismo.[3]

Embora eu ache que algumas formas adultas de role-playing - particularmente role-playing games (RPGs) e grupos de comédia improvisada - ainda incentivem a competição entre os participantes, concordo com o conceito de que a consciência adulta possui a vantagem inerente da distância de seu ponto de vista narcisista. Mesmo em RPGs competitivos, os adultos são capazes de formar uma "teoria da mente" a respeito dos outros

1. Adam Blatner e Allee Blatner, "The Art of Play," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, 2007), 272.
2. Blatner e Blatner, 272.
3. Blatner e Blatner, 275–276.

jogadores, proporcionando-lhes a oportunidade de antecipar, responder e, às vezes, contra-atacar possíveis ações futuras. Nesse sentido, o role-playing de adultos - e por "adulto", quero dizer a idade de adolescente e mais velhos - incentiva a resolução de problemas em um nível que o faz-de-conta infantil não consegue.

De acordo com o historiador Lawrence Schick, o conceito original que alimentou o início dos RPGs foi o desejo de criar um cenário semelhante a um jogo de guerra, encorajando os jogadores a trabalharem juntos como uma equipe em vez de lutarem entre si. A teoria dos jogos refere-se a este modelo como um jogo de soma diferente de zero, o que significa que os "jogadores podem progredir sem reduzir uns aos outros".[4] Os capítulos posteriores deste volume explorarão até que ponto os jogadores cooperam ou competem em RPGs. Independentemente disso, em cada um de seus contextos terapêuticos, educacionais e de lazer, as atividades de role-playing e outras formas de drama interativo trabalham para construir um sentido geral de conexão e comunidade entre os participantes. Este capítulo irá detalhar uma variedade de atividades gerais de role-playing e explorar sua relação com a comunidade e o ritual; em seguida, o Capítulo 3 explorará como esses princípios se aplicam à forma específica de RPGs.

Exemplos de drama interativo ao longo do tempo

Teatro de Improviso

Se as raízes do role-playing emergem na infância, então a evidência do brincar de improviso deve ser evidente tanto transcultural quanto historicamente. Como David L. Young sugere, "o drama de improviso era uma extensão da narrativa e da encenação e faz parte de muitas culturas tribais."[5] O impulso de compartilhar a história por meio da narrativa e da encenação aparece em todo o tempo e espaço, independentemente do

4. Lawrence Schick, "The History of Role-Playing Games," Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games (Buffalo: Prometheus Books, 1991), 17.

5. David L. Young, "Theatresports and Competitive Dramatic Improvisation," Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, 2007), 284.

nível de sofisticação cultural ou tecnológica. Young afirma: "À medida que a escrita entrou na civilização, a leitura e a memorização das falas começaram, mas muitas formas teatrais continuaram a incluir vários graus de improviso - incluindo as produções de Shakespeare!"[6] Esse compartilhamento comum de emoção e história opera em um nível ritual; frequentemente, essas representações não requerem nenhum roteiro estabelecido, em vez disso, contam com um sistema complexo de simbologia e transformação psíquica, conforme descrito posteriormente neste capítulo na seção sobre ritual.

O teórico do drama interativo Brian David Phillips localiza as raízes ocidentais do improviso nos jogos de teatro de salão do século XIV.[7] O Mestre da Máscara atribuía papéis aos convidados em festas à fantasia, que eles então representavam e improvisavam pelo resto da noite. Este formato original posteriormente se desenvolveu em bailes de máscaras, onde os participantes vestem fantasias, mas não são obrigados a representar papéis. "Embora atualmente não esteja claro se os participantes deveriam ou não atingir seus objetivos durante a noite ou se o role-play era de completamente freeform", explica Phillips, "existem formas contemporâneas de Drama Interativo que incorporam qualquer uma das estratégias."[8] Uma dessas formas é o ritual anual do Halloween.

Young descreve a commedia dell'arte, um tipo de teatro originário da Itália e popular entre os séculos XIV e XVIII, que "também era principalmente improvisado".[9] Martha Fletcher Bellinger insiste que, apesar da suposta natureza improvisada da commedia dell'arte, o resultado não foi, "em nenhum sentido, o resultado da inspiração do momento":

> O tema é escolhido, os personagens concebidos e nomeados, as relações entre si determinadas e as situações claramente delineadas, tudo de antemão. O material é dividido em atos e cenas, com prólogo. As situações são esclarecidas, juntamente com o rumo da ação e o desfecho de cada cena. Quando este esboço geral (tam-

6. Young, 284.
7. Brian David Phillips, "Interactive Drama as Theatre Form," in Journal of Interactive Drama: A Multi-Discipline Peer-Reviewed Journal of Scenario-Based Theatre-Style Interactive Drama 1, n. 2 (Out. 2006), 53.
8. Phillips, 53.
9. Young, 284.

> bém chamado de cenário ou quadro) é preenchido de forma satisfatória, há uma oportunidade para os atores realçarem, variarem e embelezarem suas partes como seu gênio poderia sugerir.[10]

Independentemente da natureza construída da forma, a commedia dell'arte ofereceu uma estrutura conceitual para o improviso em seu contexto ocidental original. Phillips afirma que, embora a commedia dell'arte tenha desaparecido na obscuridade, nossa forma moderna de teatro de improviso ressurgiu como resultado dos esforços separados, mas simultâneos de Keith Johnstone e Viola Spolin, que moldaram a arte como ela existe hoje.[11] Johnstone criou uma companhia de improviso nos anos 1960, chamada Máquina Teatral no Teatro da Corte Real de Londres. Inspirado pelo "teatro da classe trabalhadora" da luta livre profissional, ele substituiu os lutadores por improvisadores.[12] Na Universidade de Calgary, em meados da década de 1970, ele e seus alunos desenvolveram um programa de improviso competitivo que jogava tanto pela reação do público quanto pela pontuação final. Young afirma:

Este tipo de entretenimento excêntrico foi um sucesso imediato, e com o sucesso veio a evolução de uma maior organização, jogos recém-desenvolvidos e um formato mais formalizado utilizando estruturas de teatro mais reconhecíveis como adereços, figurinos, efeitos de som e iluminação e um mestre de cerimônias para facilitar o show.[13]

Essas melhorias levaram à criação, por Johnstone, da Companhia de Teatro Alce Solto e do formato TeatreSporte.[14]

Viola Spolin começou a desenvolver seus Jogos Teatrais no início dos anos 1940, embora suas abordagens só tenham se tornado disponíveis em 1975 com a publicação do Theater Game File.[15] Spolin criou os Jogos

10. Martha Fletcher Bellinger [1927], "The Commedia Dell'Arte," TheatreHistory.com, http://www.theatrehistory.com/italian/commedia_dell_arte_001.html (acessado em 1 maio, 2007).
11. Phillips, 62–63.
12. Young, 284.
13. Young, 284.
14. Young, 284–285.
15. The Spolin Center, "Viola Spolin Biography," Intuitive Learning Systems, http://www.spolin.com/violabio.html (acessado em 1 maio, 2007).

Teatrais como uma ferramenta para cruzar barreiras culturais e étnicas entre crianças do centro da cidade e imigrantes. A nova abordagem dos Jogos Teatrais focou e adaptou o conceito de jogo para desbloquear a capacidade do indivíduo de autoexpressão criativa. Os jogos de Spolin enfatizam a fisicalidade em vez da verbalização, bem como a espontaneidade, a intuição, a participação do público e a transformação.[16] O filho de Spolin, Paul Stills, colaborou com David Shepherd para fundar o primeiro grupo de teatro de improviso nos EUA, o Teatro Compasso, em Chicago no início dos anos 1950. O Teatro Compasso deu origem à trupe Segunda Cidade, famosa por ajudar várias celebridades modernas a começar no ramo de atuação. Shepherd então criou as Olimpíadas do Improviso em 1974, incorporando uma mistura de atores profissionais e estudantes do ensino médio na produção de um festival de improviso de alta energia.[17]

Destas raízes formalizadas emergiram nossas concepções modernas de teatro de improviso e drama interativo. Embora os historiadores se concentrem mais na influência dos jogos de guerra e ficção de fantasia ao explicar o desenvolvimento dos RPGs, o formato flexível do teatro de improviso já havia começado a se espalhar em popularidade. Portanto, o conceito de improviso provavelmente forneceu um modelo para a nova forma de arte emergente na época: role-playing games.

Psicodrama e outras formas de terapia dramática

A teoria do improviso no século XX encontrou um pioneiro no trabalho de J. L. Moreno. Moreno desenvolveu a prática do psicodrama na década de 1930,[18] um processo de resolver um problema "improvisando uma encenação como se fosse uma série de cenas em uma peça que se desenrola".[19] Moreno possuía um interesse excepcional nas aplicações da

16. "Viola Spolin Biography."
17. Young, 284.
18. Adam Blatner, "Considering Moreno's Contributions," in Interactiveimprov.com, http://interactiveimprov.com/morenowb.html (acessado em 4 nov., 2007).
19. Adam Blatner, "Psychodrama, Sociodrama, Role Playing, and Action Methods," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 153.

terapia de grupo e com a "dinâmica do encontro, [significando] como as pessoas se sentiam atraídas ou repelidas umas pelas outras em um ambiente de grupo."[20] Ele também fundou uma das primeiras trupes de teatro social improvisado em Viena em 1921, estabelecendo a tendência para muitos grupos posteriores que usam o teatro de improviso como método para explorar as dinâmicas sociais. Moreno delineou a "teoria dos papéis", uma ideia focada em explorar as expectativas psicossociais colocadas em cada um de nós para desempenhar papéis específicos, um conceito posteriormente adotado por Erving Goffman.[21] Blatner afirma que um dos principais insights de Moreno foi a crença de "que a maneira mais útil de cultivar a criatividade é promovendo a espontaneidade". Blatner continua,

> Outra ideia importante relacionada é que em geral o ambiente precisa ser vivenciado como seguro para que surjam a espontaneidade e o improviso, porque é uma observação sutil do sistema nervoso que é inibida em estados de ansiedade. Portanto, atividades que diminuem a ansiedade, como o contexto lúdico e o desenvolvimento da confiança em um grupo, apoiam o improviso, o que aumenta a probabilidade de descoberta de soluções mais criativas para os problemas.[22]

Essa ênfase no desenvolvimento de confiança e relaxamento em uma atmosfera segura é importante em todas as formas de improviso, incluindo o role-playing. Embora os jogadores muitas vezes levem sua participação no role-playing extremamente a sério, o espaço emocional fornecido pelo formato do jogo em si oferece um ambiente relativamente livre de consequências. Os jogadores devem se sentir confortáveis para se expressar e perceber, em algum nível, que não importa o quão intensos os eventos no jogo se tornem, em última análise, "é apenas um jogo" que eles jogam "para se divertirem".

Os críticos dos jogos e de jogos dramáticos frequentemente descartam esse conceito de "diversão", considerando as atividades divertidas como escapistas. O escapismo é comumente visto como frívolo ou mesmo prejudicial às interações do mundo real. No entanto, como Blatner mencionou acima, um dos aspectos mais importantes do role-playing

20. Blatner, "Considering Moreno's Contributions."
21. Blatner, "Considering Moreno's Contributions."
22. Blatner, "Psychodrama, Sociodrama, Role Playing, and Action Methods," 154.

é utilizar a forma para praticar habilidades de resolução de problemas por meio da encenação de cenários no jogo. Esses cenários tornam-se plataformas de aprendizagem para tomadas de decisões complexas. Como o psicoterapeuta Daniel Weiner insiste, "A fim de experimentar e explorar outras escolhas, todos nós precisamos de segurança, o que significa imunidade das consequências na vida real, como sermos julgados ou punidos."[23] A ênfase de Moreno no trabalho em grupo e drama interativo destacou a importância de estabelecer um espaço mental, física e emocionalmente seguro para a exploração de si mesmo e de seus relacionamentos com os outros.

Desde então, a terapia dramática floresceu como um método para encorajar a cura holística por meio da performance de novos papéis. Como alternativa à psicoterapia, que enfatiza a comunicação verbal individual como a fonte primária de expressão, a terapia dramática utliza dramatização, contação de histórias, psicodrama e jogos teatrais. A terapia dramática também emprega fantoches, máscaras e outros tipos de performance para ajudar na reabilitação do paciente.[24] Renee Emunah define cinco estágios inerentes à maioria dos procedimentos da terapia dramática:

1. *Jogo dramático*, na qual o grupo conhece uns aos outros e ao terapeuta por meio de brincadeiras, desenvolvendo confiança, coesão grupal e habilidades básicas de relacionamento.
2. *Estágio de cenografia*, em que o grupo recupera habilidades dramáticas, aproveitando as habilidades desenvolvidas entre os 3 e os 5 anos de idade, quando as crianças aprendem sobre o mundo por meio de imitações e jogos dramáticos. As habilidades de raciocínio abstrato desenvolvidas na escola muitas vezes impedem formas práticas de aprendizagem, mas podemos recuperar nossa capacidade de execução por meio de vários exercícios dramáticos.

23. Daniel J. Weiner, "Rehearsals for Growth," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, 2007), 167.

24. Sally Bailey, "Drama Therapy," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, 2007), 164.

3. *Role Play*, em que os jogadores representam questões ficcionalmente, como encenar um conflito familiar conhecido ou usar um conto de fadas como metáfora para complexos psicológicos maiores.
4. *Encenações culminantes*, nas quais os jogadores lidam com questões pessoais diretamente por meio do psicodrama ou da performance autobiográfica.
5. *Ritual dramático*, no qual o grupo fornece uma sensação de encerramento ao se envolver em uma performance ritual final ou avaliação pública ou privada. Durante esta sessão, os clientes podem revisar o que o processo lhes ensinou.[25]

De acordo com a terapeuta Susan Bailey, apesar da variabilidade das técnicas de terapia dramática, certos temas universais permanecem constantes. A terapia dramática utiliza a metáfora por meio da ação, na qual um conjunto de comportamentos é corporificado em um papel arquetípico, como vítima, mãe ou herói. As emoções são representadas como imagens metafóricas, como a raiva exibida como um vulcão. Essas imagens permitem um insight sobre as qualidades dos papéis e emoções e como eles afetam a vida das pessoas.[26] A incorporação concreta permite que os jogadores representem pensamentos abstratos de uma forma concreta por meio do uso do corpo. Os clientes podem "experimentar" ou "reviver" eventos psicofisicamente, oferecendo-lhes a possibilidade de aprender estratégias de enfrentamento, praticar novos comportamentos e experimentar mudanças.[27] O distanciamento é um método pelo qual o terapeuta pode alterar o nível de envolvimento do jogador tem com o papel. Interpretar um personagem "como" o cliente, mas não associado à identidade do cliente no mundo real, diminui o potencial de evergonhar; o indivíduo incorpora a experiência mais simbolicamente do que literalmente. A utilização de fantoches ou contos de fadas auxilia neste processo. Como alternativa, alguns clientes precisam de menos distanciamento e devem desempenhar um papel mais direto, a fim de entrar mais em contato e ser capaz de expressar seus problemas.[28]

25. Bailey, 166–167.
26. Bailey, 167.
27. Bailey, 167–168.
28. Bailey, 168.

Outro aspecto universal da terapia dramática é a Projeção Dramática, o processo de acessar uma emoção dentro de um cliente e retratá-la externamente, permitindo um exame físico do problema.[29] Os terapeutas dramáticos também devem estabelecer um Espaço Transicional, "o mundo imaginário que é criado quando brincamos ou imaginamos juntos em uma situação segura e de confiança. É um espaço atemporal em que qualquer coisa que possamos imaginar pode existir, um lugar onde a mudança e a cura podem acontecer, criado em conjunto pelo terapeuta e o cliente brincando juntos."[30] Este conceito de Espaço Transicional corresponde diretamente ao espaço liminar do ritual, descrito posteriormente neste capítulo.

Muitas outras formas de drama interativo surgiram com objetivos e resultados surpreendentemente semelhantes. O grupo de Daniel Weiner, intitulado Ensaios para o Crescimento, emprega jogos teatrais como um método de expandir o repertório de papéis do grupo e encorajar os participantes a se libertarem dos padrões de reação habituais.[31] Ele cita várias vantagens familiares ao improviso, incluindo: expandir a confiança interpessoal; acessar a ludicidade; experimentar a espontaneidade; abertura para a criatividade; ampliar a expressividade sensorial, emotiva e de movimento; e cocriação de novas realidades com outros.[32] Ele acredita que essas qualidades - especialmente a cocriação ativa de novos mundos - oferecem um benefício prático ao aprimorar a funcionalidade dos relacionamentos:

> Na vida em geral, e especialmente nos relacionamentos, desenvolvemos papéis previsíveis e respostas habituais, esquecendo que podemos fazer outras escolhas. Relacionamentos estabelecidos (mais especialmente os diádicos) têm uma qualidade de conluio, em que cada parceiro responde às ofertas do outro de maneiras previsíveis, colocando em movimento uma sequência previsível (ou "roteiro"). A dinâmica de relacionamento resultante, então, cimenta a troca de novidade por segurança, muitas vezes resultando em tédio e superfamiliaridade ... Ao encenar encenações improvisadas, o Diretor desfaz a previsibilidade, lançando uma aventura na espontaneidade e provocando um desafio ao status quo do relacionamento.[33]

29. Bailey, 169.
30. Wiener, 175.
31. Weiner, 174.
32. Weiner, 175.
33. Weiner, 175–176.

Alguns grupos aplicam o drama improvisado a serviço da cura de males sociais, não apenas pessoais. Um método popular, chamado Teatro Playback, é praticado em mais de cinquenta países em uma variedade de ambientes, como escolas, organizações de serviço social, prisões, conferências, hospitais e teatros públicos. Criado por Jonathan Fox em 1973, o Teatro Playback é amplamente utilizado como um veículo para mudança social.[34] O método de Fox inclui o compartilhamento de histórias por membros da audiência de momentos transformativos ou traumáticos e a subsequente reconstituição de momentos específicos nessas histórias por atores treinados.[35]

A inspiração de Fox para o Playback surgiu de seu sonho "de um novo tipo de teatro que trouxesse o teatro de volta do domínio do entretenimento para seu propósito anterior de preservar a memória e manter a tribo unida".[36] A performance, de acordo com Fox, deve ser um meio para transformação pessoal e social. Hannah Fox explica,

> Os antropólogos descrevem como as apresentações teatrais das sociedades primitivas frequentemente funcionavam como "centros cerimoniais" nos quais os grupos se reuniam para trocar danças, canções e dramas. Essas reuniões usavam apresentações para estimular certas ações, como dançar para chover, orar por uma boa colheita, curar os enfermos ou celebrar um nascimento ou morte. Fox queria encontrar uma maneira de "recapturar aquele tipo de encenação cerimonial em que não há distinção entre arte e cura" e "incorporar um ritual de transformação que poderia ser uma fonte de esperança sem encobrir o que há de errado com o mundo".[37]

Jonathan Fox sentiu que o teatro interativo tinha o potencial de união e transformação do grupo e era particularmente importante enfatizar em um mundo que utiliza principalmente apenas a tecnologia como meio de transmissão narrativa.[38]

---

34. Hannah Fox, "Playback Theatre," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, 2007), 3.
35. Fox, 4.
36. Fox, 5.
37. Fox, 5.
38. Fox, 5.

Um dos grupos mais influentes internacionalmente continua sendo o Teatro do Oprimido, inventado no Brasil na década de 1960 por Augusto Boal. O Teatro do Oprimido busca ajudar a libertar comunidades e indivíduos de situações e crenças opressivas, desafiando as estruturas de poder existentes e inspirando as pessoas a agir, se engajar no diálogo e trabalhar pela libertação. Este grupo "se vale da arte do teatro para infundir ativismo social com vitalidade e prazer estético."[39] Um dos exercícios mais marcantes desenvolvidos pelo Teatro do Oprimido foi rotulado de Teatro Invisível, onde os artistas representavam "provocações ostensivamente não encenadas e politicamente carregadas nas ruas e lugares públicos de Buenos Aires."[40] Embora essas apresentações tenham sido planejadas e ensaiadas cuidadosamente, os espectadores as perceberam como reais. Nesse caso, a presença da multidão oferece o elemento desconhecido inerente a qualquer drama improvisado; "Atores plantados na multidão como agentes provocadores emergem para tomar um lado veementemente" na cena que se desenrola "e, assim, galvanizar os espectadores para expressarem suas próprias opiniões sobre questões sociais como raça ou gênero."[41]

Outro grupo importante, conhecido como Cura das Feridas da História, trabalha com não-participantes originários de duas culturas que compartilham um legado comum de trauma histórico e conflito violento.[42] Armand Volkas originou o processo como um bálsamo para curar as feridas entre os nazistas e as filhas de sobreviventes do Holocausto, mas posteriormente expandiu as técnicas para aplicação em uma variedade de culturas "rivais", incluindo: franceses e argelinos; palestinos e israelenses; japoneses, chineses e coreanos; estadunidenses de ascendência africana e europeia; negros e judeus; sérvios e muçulmanos da Bósnia; e culturas de surdos e ouvintes. Cura das Feridas da História tenta lidar com questões que cercam a identidade, vitimização, perpetração, significado e luto pes-

39. Mecca Burns, Doug Patterson, and John Sullivan, "Theatre of the Oppressed," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 218.

40. Burns, Patterson, and Sullivan, 219.

41. Burns, Patterson, and Sullivan, 222.

42. Ronald Miller e Armand Volkas, "Healing the Wounds of History,"in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 34.

soal / coletivo.[43] As representações ajudam os participantes a reconhecer a identidade cultural ou nacional; estabelecer e melhorar a comunicação intercultural; experiência de luto; e criar uma cultura de empatia.[44] Volkas conduz os participantes por várias fases: quebrar o tabu de falar uns com os outros; humanizar uns aos outros por meio do compartilhamento de histórias pessoais; exploração da própria perpetração; mover-se profundamente no luto; criar performances in memoriam; e assumir compromissos com atos de criação e atos de serviço.[45]

A fase de compartilhamento de histórias envolve a reconstituição de uma memória particular da infância ou da vida adulta e, posteriormente, adiciona uma curta "História do Meu Povo". O facilitador pede aos participantes de culturas inimigas que entrem na narrativa da história original, criando experiência compartilhada e empatia entre indivíduos que tradicionalmente se odiavam.[46] Esta fase incita uma sensação de inversão de papéis, "um processo psicodramático em que um participante começa vivenciar de forma corporificada e afetiva a realidade do outro".[47] Na terceira fase, uma coleção de fotografias históricas é apresentada e depois reencenada pelos participantes, que devem assumir os papéis de vítimas, perpetradores e espectadores. Os indivíduos devem "enfrentar sua própria cumplicidade e também sua vitimização" por meio desse processo.[48] Na quinta fase, o grupo realiza um ritual de comemoração, que inclui elementos de memória, celebração e transcendência. Esta encenação representa o elemento de performance final do seminário, no qual o grupo cria vinhetas ou imagens uns para os outros e coloca itens importantes em um altar improvisado.[49] Esses processos interativos encorajam os participantes anteriormente alienados por diferenças culturais e memórias traumáticas a se unirem e formarem um vínculo comum.

Outros grupos trabalham especificamente com indivíduos que residem em instituições ou requerem cuidados especiais devido à idade. A LifeDrama trabalha com os idosos, incentivando-os a contar histórias

43. Ronald Miller e Armand Volkas, 34.
44. Ronald Miller e Armand Volkas, 35-36.
45. Ronald Miller e Armand Volkas, 36-37.
46. Ronald Miller e Armand Volkas, 39-40.
47. Ronald Miller e Armand Volkas, 36.
48. Ronald Miller and Armand Volkas, 40.
49. Ronald Miller and Armand Volkas, 42.

para descobrir velhas memórias. Por meio da narrativa, esses indivíduos podem compartilhar uns com os outros e com as gerações mais jovens as provações de suas vidas.[50] ActingOut é um programa de drama para adolescentes sediado no sudoeste de New Hampshire, representado por e para jovens entre 12 e 18 anos. O conteúdo dessas apresentações enfoca questões contemporâneas, incluindo prevenção da AIDS, assédio sexual, abuso de substâncias, resolução de conflitos e gravidez na adolescência.[51]

Outros grupos, como o Teatro Geese do Reino Unido, trabalham com prisões e serviços de liberdade condicional, usando técnicas dramáticas interativas para ajudar os infratores a desenvolverem auto-estima, empatia e responsabilidade.[52] Uma técnica poderosa utilizada pelo Teatro Geese é chamada de levantamento de máscara, na qual membros da audiência podem pedir a artistas mascarados ou semi-mascarados que removam a máscara e questionem os sentimentos e pensamentos subjacentes às suas atitudes e comportamentos externos. O levantamento da máscara cria consciência das distinções entre nossa fachada externa e nossa subjetividade interna por meio do uso de metáforas. O Teatro Geese também utiliza role-playing pessoal e fictício, encorajando os infratores a desempenharem os papéis de todas as pessoas envolvidas nas consequências de um crime, fornecendo mais um passo para melhorar as habilidades de empatia e responsabilidade pessoal.[53] O role-playing também permite que os infratores pratiquem novas habilidades em um ambiente seguro onde os erros são aceitáveis, incluindo: desculpar-se; cooperação; entrevista de emprego; fazer perguntas; comunicação interpessoal; dizer e receber "não"; expressar preocupação; comprometer; lidar com o ciúme; etc.[54] O role-play usado com sucesso

50. Rosilyn Wilder, "LifeDrama with Elders," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner with Daniel J. Wiener (Lincoln, NE: iUniverse, 2007), 23.
51. Kim Burden and Mario Cossa, "ActingOut: An Interactive Youth Drama Group," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner with Daniel J. Wiener (Lincoln, NE: iUniverse, Inc., 2007), 260.
52. Clark Baim, "Drama in Prisons," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner with Daniel J. Wiener (Lincoln, NE: iUniverse, Inc., 2007), 206.
53. Baim, 207–208.
54. Baim, 212–213.

neste contexto pode ajudar o agressor a desenvolver as habilidades necessárias para ter uma vida de sucesso fora do encarceramento.

Esses processos inerentes à terapia dramática também estão presentes, ainda que implicitamente, na experiência do RPG. Os jogadores também habitam uma realidade imaginária compartilhada na qual assumem papéis que são "como" eles, mas "não" eles. Por meio da incorporação de imagens arquetípicas e metafóricas, os jogadores experimentam e, portanto, têm a oportunidade de examinar dramas, complexos e emoções humanas essenciais em um ambiente seguro e de baixo estresse. Essas experiências ocorrem em um ambiente de grupo e são ritualizadas, resultando em um sentimento de conectividade entre os membros que normalmente podem se sentir distantes uns dos outros devido a diferenças culturais ou ideológicas.

Role-play educacional

A teoria cognitiva sugere que a capacidade de criatividade pode ser cultivada na educação artística. Integrar as funções hemisféricas cerebrais direita e esquerda estimula a intuição, a imaginação, a razão direta, a sensibilidade emocional e a praticidade material.[55] As artes dramáticas auxiliam nesse processo de integração, e várias formas de drama interativo são utilizadas para desenvolver habilidades importantes. O Drama-Processo, um termo popularizado por Cecily O'Neill, permite que os instrutores ensinem um assunto ou conceito moral usando o drama como veículo. Em vez de absorver passivamente o conteúdo por vezes árido do trabalho escolar, o Drama-Processo permite que os alunos encenem o material do curso, tornando o trabalho escolar mais relevante, vivo e inesquecível para os alunos.[56] Os instrutores de Drama-Processo utilizam a improvisação para criar mundos fictícios onde os participantes assumem papéis,

55. Adam Blatner, "Creative Drama and Role Playing in Education," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 82.

56. Gustave J. Weltsek-Medina, "Process Drama in Education," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 91.

respondendo às questões importantes de quem, o quê, quando, onde e por que um personagem existe:

> O professor e os alunos imaginam uma situação e, em muitos casos, o professor realmente se torna uma das figuras dentro dessa situação. Se, para aprender sobre ... astronomia, física e resolução de problemas em grupo, eles podem brincar de estar em uma nave espacial, [e] embora o professor possa não assumir o papel de piloto, ele pode "ser" um dos engenheiros. O desafio é permitir que os alunos se deparem com a tomada de novas decisões, e o professor então se torna uma combinação de recurso e colega investigador.[57]

Ao contrário do trabalho de teatro centrado na produção, as ações e justificativas são determinadas pela experiência de vida do jogador, e não por uma fonte externa.[58]

O Drama-Processo ajuda os alunos a aprenderem habilidades valiosas de pensamento crítico, solução de problemas e trabalho em equipe. Drama-Processo é uma forma específica de role-playing, que continua sendo uma ferramenta valiosa para educadores em geral. Os professores usam habilidades de role-playing a serviço do desenvolvimento da aprendizagem social e emocional, incluindo ajudar os alunos a desenvolver empatia pelos sentimentos das pessoas envolvidas e uma maior compreensão das situações.[59] Como sugere Blatner, "O role-playing também oferece um veículo experiencial para o desenvolvimento habilidades de comunicação, resolução de problemas e autoconsciência."[60]

As técnicas de role-playing também são úteis para instruir adultos na esfera profissional. Em aplicações de negócios, o drama improvisado ajuda as organizações em todo o mundo, ensinando uma ampla gama de habilidades, incluindo: gestão e liderança; comunicação e apresentação; diversidade e consciência ética; treinamento e facilitação; e desenvolvimento organizacional. O drama improvisado sem roteiro ensina "inteligência emocional" e incentiva a espontaneidade, raciocínio rápido,

57. Weltsek-Medina, 90–91.
58. Weltsek-Medina, 93.
59. Blatner, "Creative Drama and RolePlaying in Education," 79.
60. Blatner, "Creative Drama and RolePlaying in Education," 83.

soluções alternativas para velhos problemas, aceitação da diferença, flexibilidade e escuta.[61]

Os militares também valorizam o role-playing como uma ferramenta de treinamento. Improviso e situações simuladas têm sido utilizadas para avaliar o desempenho no treinamento de oficiais militares e pessoal de inteligência desde 1940.[62] De acordo com Mark Prensky, os militares dos EUA são os que mais gastam no mundo em jogos de simulação de treinamento e organizam regularmente conferências para promover conversas entre instrutores nas forças armadas e desenvolvedores de jogos, estúdios de cinema, executivos de parques temáticos e universidades. Prensky afirma,

> Os militares usam jogos para treinar soldados, marinheiros, pilotos e motoristas de tanques para dominar seus equipamentos caros e sensíveis ... eles usam jogos para ensinar aos oficiais superiores a arte da estratégia. Utiliza jogos para trabalho em equipe e treinamento de equipes de esquadrões, equipes de bombeiros, tripulações e demais unidades; jogos para simular respostas a armas de destruição em massa, incidentes terroristas e ameaças; jogos para dominar o complexo processo de logística militar e até jogos para ensinar como não lutar ao ajudar a manter a paz.[63]

Elaborei mais extensivamente o uso de cenários de role-playing para ensinar habilidades de resolução de problemas no capítulo quatro.

Sociedades de reencenação e role-playing games

Embora os role-playing games (RPGs) e as sociedades de reencenação tenham se desenvolvido ao longo de trajetórias separadas e paralelas, ambas as vertentes refletem a relativa liberdade de expressão oferecida nos anos 1960 e 1970 no que diz respeito à autoexpressão e exploração. Conforme explicado no Capítulo 1, essas liberdades emergiram como resultado do

61. Joel Gluck e Ted Rubenstein, "Applied Drama in Business," Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 130.
62. Gluck e Rubenstein, 130.
63. Citado em Jon Dovey e Helen W. Kennedy, Game Cultures: Computer Games as New Media (Berkshire: Open University Press, 2006), 12.

colapso do tradicionalismo conservador e da descoberta generalizada de formas alternativas de espiritualidade, bem como da ênfase na diversidade defendida pelo movimento dos Direitos Civis. Em grande escala, as pessoas questionaram as doutrinas ideológicas do passado e encontraram novos papéis para habitar, formando grupos com sensibilidades semelhantes.

Durante esse período de tempo e depois, a autoexpressão criativa floresceu em muitas formas, incluindo a formação de sociedades de reencenação. Esses grupos tentam recriar um determinado período e / ou evento na história, replicando aspectos daquela época por meio de trajes, comportamento e tentando se aproximar dos paradigmas culturais do passado. Existem vários grupos de reencenação histórica, representando uma variedade de períodos de tempo, incluindo: a Guerra Civil Inglesa, a Guerra Revolucionária Americana, grupos de Pólvora Negra retratando os primeiros exploradores e caçadores americanos, a Guerra Civil Americana, os cowboys do Oeste americano e as Guerras Mundiais I e II.[64]

No entanto, as mais difundidas e populares dessas comunidades continuam sendo os grupos de reencenação medievais, como as Feiras da Renascença e a Sociedade para o Anacronismo Criativo (SAC). Ramificações como Amtgard e a Sociedade da Alta Fantasia também enfatizam um tema medieval ou renascentista, mas adicionam elementos fantásticos à mistura, um aspecto que os distancia dos grupos de reencenação com foco mais histórico. Dada a crença generalizada no poder explanatório da magia durante o período medieval, influenciada em parte pela influência persistente da cultura pagã na sociedade europeia, este período permite uma certa flexibilidade nas regras da realidade que os jogadores acham prazerosa. Thomas Stallone sugere: "O fascínio do mundo medieval inspira muitos a entrar neste mundo mágico de reencenação, onde as pessoas modernas criam papéis para si mesmas e vivem suas fantasias."[65]

Este "mundo mágico" não se destina a fornecer uma representação direta da vida durante a Idade Média ou Renascimento. De acordo com Stallone, existem dois tipos principais de grupos: grupos de reencenação, que

64. Thomas M. Stallone, "Medieval Reenactments," in Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 311.
65. Stallone, 303.

buscam rigorosamente um senso de verossimilhança, e grupos de recriação, que tendem a ser mais livres e casuais. Os grupos de reencenação impõem restrições estritas a seus membros, regulando como as fantasias são feitas, quais materiais os participantes podem usar, quais acessórios os participantes podem usar e como os participantes devem falar e se comportar em público.[66] Os grupos de recriação, por outro lado, enfatizam a liberdade de criatividade e permitem que os membros ultrapassem os limites da imaginação. O formato LARP do RPG representa mais de perto a descrição de Stallone das sociedades de recriação, assim como o formato menos lúdico da SAC.

Os membros da SAC performam principalmente uns para os outros a fim de "melhorar a qualidade de 'O sonho' - ou seja, sua cultura compartilhada."[67] De acordo com Stallone, a Sociedade desempenha duas funções principais, proporcionando um espaço para pessoas com interesses semelhantes se socializarem e uma via para que pesquisem e explorem o mundo que estão tentando emular.[68] No entanto, não se deve subestimar os elementos performativos da SAC e de outras sociedades de reencenação. Para muitos membros, esses grupos fornecem uma importante saída criativa para os vínculos sociais e a exploração da identidade. Stallone insiste ainda: "A SAC não é o seu clube social cotidiano", oferecendo uma descrição detalhada dos esforços e da lógica dos membros da SAC:

> Os [membros da SAC] realizam eventos como torneios e festas onde os membros se vestem com roupas de estilos usados durante a Idade Média e a Renascença, e participam de atividades baseadas nas habilidades civis e marciais do período. Essas atividades recriam aspectos da vida e da cultura da nobreza latifundiária na Europa, começando com a queda do Império Romano Ocidental e terminando em 1600 dC .... O fascínio deste mundo medieval é tal que os membros destinam uma hora por semana para vestirem trinta quilos de couro e aço e levarem pancadas na cabeça e braços com armas em treinos de lutas com amigos. Alguns vêm para aprender as últimas danças medievais, praticar caligrafia ou como desenhar e criar aquele novo traje que viram em um livro.[69]

66. Stallone, 304.
67. Stallone, 304.
68. Stallone, 305.
69. Stallone, 305.

Muitos membros da SAC se envolvem em "combates pesados", o uso de armaduras reais com armas de vime. Os mestres de armas e cavaleiros são considerados os "faixas pretas" desta nova forma de artes marciais aplicadas e os escudeiros aprendem com eles para ascenderem na hierarquia social.[70] A SAC também oferece aos seus membros a oportunidade de se destacarem em outras artes e ciências, incluindo: figurino e design de figurino de época; bordado e ponto-cruz; receitas e culinária medievais; fabricação de cerveja e vinho; fabricação de velas; música, instrumentos, poesia e dança medievais; caligrafia e iluminura; heráldica; narrativa; malabarismo; teatro ritual; carpintaria; e práticas de trabalho de metal, como fabricação de joias; a cunhagem de dinheiro; a criação de flechas e arcos; a confecção e forja de armaduras e espadas, e a escultura de utensílios medievais. Alguns membros da SAC buscam as artes equestres, incluindo disputas nos ringues e justas.[71] Essa ampla gama de atividades disponíveis para os membros da SAC oferece aos participantes maiores oportunidades de exploração pessoal e experiência compartilhada.

As feiras da Renascença diferem da SAC e de outros grupos por oferecerem comida, atividades e entretenimento para clientes pagantes. As apresentações teatrais são programadas e realizadas em palcos e uma infinidade de estandes vendem diversos produtos e prestam serviços, como leituras astrológicas e psíquicas. Os membros da plateia às vezes chegam fantasiados ou como personagens, mas não são obrigados a fazê-lo. Assim, as Feiras operam mais como parques temáticos de época do que como sociedades de reencenação, funcionando com fins lucrativos em vez de sem fins lucrativos. As feiras também - como o nome sugere - enfocam o período da Renascença em vez da Idade Média, outra distinção de grupos como a SAC, embora essas distinções permaneçam um tanto obscuras em ambas as práticas.

Cada uma dessas várias aplicações promove a coesão social por meio do uso de métodos dramáticos interativos. Como muitos dos praticantes mencionados acima descrevem, o lúdico, a mudança de papeis e a encenação dramática são aspectos essenciais da primeira infância e podem

70. Stallone, 306.
71. Stallone, 308.

ser usados estrategicamente mais tarde na vida para promover a coesão social. Ao compreender a natureza do ritual, podemos ver ainda como o drama interativo - e o role-playing especificamente - pode se tornar uma ferramenta importante para a interação comunal.

Role-playing, ritual e construção da comunidade

A prática de habitar papéis é inerente à psique humana. Como crianças pequenas, nos envolvemos consistentemente em formas de brincar que nos encorajam a ir além de nosso senso individual de identidade e habitar um novo espaço mental. Este espaço mental pode se manifestar como o fantástico e caprichoso ou pode envolver o conhecido e familiar. Independentemente do conteúdo psíquico dessas diversões, não formamos um senso coerente do Eu até a adolescência e a negociação lúdica de tempo, lugar e identidade continua sendo um componente necessário e inerente ao desenvolvimento da mente.

Esses processos também existem em outros níveis além do pessoal. A criatividade provocada por uma imaginação individual anseia por ser compartilhada com os outros, tanto para validar a própria existência quanto para estabelecer coesão com a realidade, mesmo que essa realidade não corresponda à consciência cultural comum. Esse desejo de expressão pessoal e de estabelecer uma realidade compartilhada forma a base de muitos de nossos esforços criativos, da escrita à arte e ao drama. Cada um de nós experimenta o mundo de uma maneira única e tem uma perspectiva particular a oferecer. As formas de arte cultural nos permitem compartilhar essas experiências e perspectivas uns com os outros, contribuindo para o desenvolvimento da cooperação, compaixão, simpatia e empatia.

O ato de assumir um papel que normalmente não habita no mundo cotidiano permite a facilitação da auto-expressão e da experiência compartilhada. Cada um de nós, inconscientemente, desempenha papéis no dia a dia, como sugere Goffman em seu The Presentation of Self in Everyday Life. Concordamos implicitamente em aceitar os papéis performados uns pelos outros, a fim de manter nossa sensação de conforto com a realidade estabelecida. No entanto, podemos encontrar maneiras de brincar com essas noções do eu por meio de várias ações e meios e, assim, nos tornarmos mais conscientes do processo de assumir a função. Ao encenar um

drama, por exemplo, apresentamos uma sensação de hiperrealidade, um reconhecimento da fixidez do mundano versus a fluidez de nossa experiência psíquica. Experimentamos uma nova versão da realidade por meio da incorporação, da narrativa e da espectativa. A suspensão do drama da vida cotidiana e a representação de narrativas encenadas na tragédia, por exemplo, provoca sentimentos de empatia, horror e catarse. Compartilhamos essas experiências, seja como diretores, performers ou membros do público; às vezes, até desempenhamos todos os três papéis.

A forma mais comum de role-playing neste sentido é a expressão da narrativa através de um meio dramático. Esses meios incluem, mas não estão limitados a: histórias orais, canções, danças, peças e poemas. O ato de "encenar" uma performance envolve os performers e o público em uma espécie de ritual, no qual os participantes entendem a natureza temporária e especial da encenação. Ritual, de acordo com o antropólogo Roy Rappaport, é "a execução de sequências mais ou menos invariáveis de atos e declarações formais não totalmente codificadas pelos executantes".[72] Sua definição abrange não apenas formas humanas, mas também animais de experiência cerimonial e abrange múltiplas dimensões, tanto sagradas e quanto seculares.

Porém, segundo Emile Durkheim, a encenação ritual surgiu inicialmente ao lado da formação das religiões humanas, oferecendo um meio de fortalecer os vínculos sociais e estabelecer categorias de classificação. Em seu Elementary Forms of Religious Life, Durkheim apresentou a noção de que a própria religião é o bloco de construção primário dos grupos sociais. Ele afirma: "Na base de todos os sistemas de crenças e de todos os cultos deve haver uma série de representações e práticas rituais fundamentais que, apesar da diversidade de formas que assumem nas várias religiões, têm os mesmos significados objetivos e cumprem as mesmas funções."[73] Para Durkheim, compreender as formas mais primitivas e básicas de religião ilumina as maneiras como até as estruturas sociais mais complexas funcionam, a despeito de qualquer especificidade cultural. Se o ritual é de

72. Roy A. Rappaport, Ritual and Religion in the Making of Humanity (Cambridge: Cambridge University Press, 1999), 14.

73. Emile Durkheim, The Elementary Forms of Religious Life (Oxford: Oxford University Press, 2001), 6.

alguma forma inerente à representação e ao estabelecimento contínuo de princípios religiosos, então o ritual também deve existir em outras formas de organização social. O ritual, portanto, permanece central para a coesão do grupo em contextos sagrados e seculares.

O processo de ritual ocorre em três fases principais, de acordo com Arnold van Gennep. Essas fases envolvem cruzar um limiar de significado "mágico-religioso" por meio da realização de ritos. Esses limiares podem existir simbolicamente no plano físico, como o palco de um ator ou o altar de um templo; porém, essa travessia é experimentada, principalmente, psicologicamente.[74] A primeira fase é de separação do mundo anterior, a que van Gennep se refere como pré-liminar. A segunda fase envolve um estágio de transição de ritos liminais, ou limiares, nos quais o indivíduo e / ou grupo experimenta esse tipo de "passagem" para uma realidade psicossocial alternativa. Após completar esta fase com sucesso, os participantes retornam ao mundo que deixaram para trás; neste estágio pós-liminar, eles se reincorporam de volta ao trabalho mundano com novos conhecimentos e posição social.[75] Esses ritos de passagem geralmente induzem os participantes às principais marcas do ciclo de vida: gravidez, parto, puberdade, noivado, casamento e morte. Embora as formas mais seculares de ritual não precisem marcar os ritos de passagem principais, elas transportam os participantes para um espaço psicológico - e às vezes físico - alternativo, um espaço que oferece a oportunidade para que ocorra uma transformação profunda.

Victor Turner desenvolve a formulação de van Gennep em seu livro The Ritual Process: Structure and Anti-Structure. O estudo de Turner sobre o povo Ndembu do noroeste da Rodésia elucida muitos dos princípios do ritual por meio do exemplo, focalizando particularmente o uso de símbolos, que ele chama de "blocos de construção básicos, as 'moléculas' do ritual".[76] Turner escreve: "Em um contexto ritual Ndembu, quase todo artigo usado, todo gesto empregado, toda canção ou oração, toda unidade

74. Arnold van Gennep, The Rites of Passage, trans. Monika B. Vizedom e Gabrielle L. Caffee (Chicago: University of Chicago Press, 1969), 15.
75. van Gennep, 21.
76. Victor Turner, The Ritual Process: Structure and Anti-Structure (Chicago: Aldine Publushing Co., 1969), 14.

de espaço e tempo, por convenção representa algo diferente de si mesmo. É mais do que parece, e frequentemente muito mais."[77] Podemos estender essa descrição da simbologia utilizada nas práticas rituais sagradas também para outras cerimônias; cada símbolo representa uma história ou ideia que os praticantes desejam evocar. Objetos comuns assumem significados especiais e se tornam sobrenaturais durante o estado liminar, aumentando a intensidade emocional da experiência. Além disso, aspectos do "mundo real" que ameaçam invadir a realidade do ritual devem ser negligenciados para que o ritual ocorra.

Se pensarmos em uma peça dramática tradicional como um ritual, então os adereços de palco assumem um significado simbólico além de seu valor de uso diário. Nenhum item é colocado no set por acidente, nenhuma fantasia arranjada arbitrariamente. Com efeito, para que a performance adquira significado, certos acordos devem ser feitos entre o público e os atores, observando a santidade do espaço e do processo. Para se transformar totalmente de uma identidade para outra, para se transportar de um tempo e espaço para algum lugar completamente diferente, cada participante deve respeitar as regras de engajamento, concordar em "suspender a descrença" e imergir totalmente na narrativa.

O role-playing, quando entendido como ritual, contém esses mesmos elementos definidores. O role-playing como uma prática tende a ser mais livre e improvisado do que uma encenação tradicional, mas ainda segue os mesmos princípios de liminaridade. O artigo de J. Tuomas Harviainen "Informação, Imersão, Identidade: A interação de múltiplos eus durante o Live-Action Role-Play" especifica o processo necessário para os participantes se engajarem totalmente na diegese, ou "a soma de tudo o que é verdadeiro na realidade do jogo."[78] Harviainen descreve como os Live-Action Role-Players (ou LARPers) devem se preparar mentalmente para o ritual:

> O Live-Action Role-Play ocorre dentro de uma realidade temporária definível como espaço potencial ... que é essencialmente uma representação espacial de um

77. Turner, 15.

78. J. Tuomas Harviainen, "Information, Immersion, Identity: The Interplay of Multiple Selves During Live-Action Role-Play," Journal of Interactive Drama: A Multi-Discipline Peer-Reviewed Journal of Scenario-Based Theatre-Style Interactive Drama 1, n. 2 (Outubro 2006), 11.

> lugar imaginário que é imposto a um lugar real ... por meio de um contrato social acordado em conjunto. Um nível de crença neste espaço potencial é então criado por meio de um processo que consiste em dois fatores: redução eidética (ou seja, ignorância intencional de elementos observados inconsistentes com a pretendida "experiência pura") e um processo de ressignificação semiótica. O último é usado sobre os elementos do mundo real que são incompatíveis com o espaço potencial, mas podem ser até certo ponto ... traduzidos em formas interpretativas que são compatíveis com a diegese.[79]

Assim, os espaços e objetos de performance assumem novos significados a fim de cumprir a intenção ritual da experiência do role-play e os participantes devem formar uma crença temporária na realidade liminar.

Role-playing de mesa requer menos adereços e fantasias do que Live Action e menos simbologia representacional, mas ainda exige que os jogadores cruzem o limiar imaginário do universo do role-play, apesar da intrusão visual do mundo cotidiano. Christopher Lehrich elabora descrevendo a prática de "quebrar o personagem": trazer informações "OOC" (fora do personagem) durante as cenas "IC" (no personagem).[80] Jogadores experientes permanecem altamente conscientes da divisão IC / OOC para manter a liminaridade da experiência. A fase de retorno é frequentemente acompanhada por uma mudança de IC para OOC:

> A agregação social no final do jogo, portanto, equivale a desfazer essa separação: os jogadores se afastam do mundo do personagem (em qualquer medida que se postulassem como nele) a fim de receber recompensas ou elogios, repetir eventos agradáveis e geralmente começam a mudar de um tempo de jogo relativamente descontínuo e separado para um evento social comum, ele próprio marcado eventualmente pela dispersão dos participantes em suas vidas cotidianas.[81]

Um dos elementos mais distintos da teoria de Turner é que o ritual fornece o potencial para a construção da comunidade, ou communitas. Para que um comportamento ritual afete totalmente um indivíduo, o processo

79. Harviainen, 15.

80. Christopher I. Lehrich, "Ritual Discourse in Role-playing Games," The Forge, 1 out. 2005, http://www.indie-rpgs.com/_articles/ritual_discourse_in_RPGs.html (acessado em 3 nov. 2007).

81. Lehrich.

deve ser testemunhado por um grupo e essa observação constitui uma forma de participação. Mesmo que o foco permaneça em um indivíduo submetido a um rito de passagem, as testemunhas desempenham seus próprios papéis, alguns de maneira ativa. Em uma comunidade tribal, o xamã - ou líder espiritual - do grupo muitas vezes supervisiona o ritual. Outros membros da tribo podem desempenhar papéis coadjuvantes no drama que se desenrola, contribuindo para uma maior imersão. Assim, a participação da comunidade - seja ativa ou passiva - facilita um senso de coesão social com base na experiência compartilhada. Um casamento, embora tecnicamente uma união entre duas pessoas, tem mais significado quando testemunhado por um grupo e oficializado por um líder. Cada participante empresta seu investimento emocional e espiritual no ritual, aumentando sua eficácia e reforçando os laços dentro da comunidade.

O processo de separação do mundano e cruzamento do limiar envolve despojar os participantes de suas posições normativas nas hierarquias de status do mundo secular e cobrá-los com novas responsabilidades temporárias dentro do espaço liminar. A saída do ritual dá aos iniciados um novo lugar na ordem social, mas também um retorno à estrutura anterior. Turner afirma:

> O que é interessante sobre os fenômenos liminares para nossos propósitos atuais é a mistura que eles oferecem de humildade e sacralidade, de homogeneidade e camaradagem. Somos apresentados, em tais ritos, com um "momento dentro e fora do tempo", e dentro e fora da estrutura social secular, que revela, embora fugazmente, algum reconhecimento (no símbolo, senão sempre na linguagem) de um vínculo social generalizado que deixou de ser e, ao mesmo tempo, ainda não se fragmentou em uma multiplicidade de amarras estruturais ... Não se trata ... de conferir um cunho geral de legitimidade às posições estruturais de uma sociedade. Trata-se antes de reconhecer um vínculo humano essencial e genérico, sem o qual não poderia haver sociedade.[82]

O role-playing - e a performance em geral - também envolve uma reconfiguração dos papéis sociais. O jogador é destituído de posição anterior no mundo externo e recebe status igual aos outros jogadores, embora

82. Turner, 96–97, minha ênfase.

alguns jogadores desempenhem papéis mais centrais no ritual do que outros, semelhante ao ator principal em uma peça.[83] Indivíduos são nomeados para guiar o ritual, um papel semelhante ao desempenhado pelos anciãos nas comunidades tribais. Em seu artigo "Projetando e conduzindo rituais, cerimônias e celebrações", Adam Blatner descreve o ritual moderno, no qual esse papel é desempenhado pelo Mestre de Cerimônias (MC):

> O papel de MC, no qual uma pessoa ajuda os outros a projetarem e, em seguida, conduzirem o ritual ... não seria simplesmente aquele que narra o evento, mas, mais do que isso, aquele que realmente aspira a dominar "a arte da cerimônia". O papel inclui a capacidade de ser sensível às necessidades não só dos principais celebrantes, mas também do grupo e sua dinâmica. Uma habilidade-chave que um MC deve desenvolver é a capacidade de descobrir e criar "significado" como parte do processo dramático.[84]

No drama tradicional, o equivalente ao MC seria o diretor e, em alguns casos, o dramaturgo. No role-playing, o papel do MC é desempenhado pelo Mestre do Jogo (GM), também chamado de Narrador (ST). Esse indivíduo atua como o "deus" do jogo, guiando a história e fazendo as determinações finais no decorrer dos acontecimentos, à semelhança de um árbitro em um jogo esportivo.

O Narrador tem muitas responsabilidades. Primeiro, ele / ela deve possuir um entendimento claro da meta-história do mundo do jogo, incluindo os históricos dos personagens e da história do universo do jogo. O Narrador também é responsável pela formação dos enredos principais e pela guarda dos segredos do jogo. Ele / ela deve entender as regras extensivamente a fim de fornecer um sentido de consistência interna muito importante para os jogadores, um aspecto particularmente crucial para

83. Os jogadores seniores podem, em alguns casos, ter acesso a personagens de nível superior se adquiridos por meio de experiência de jogo. Infelizmente, pode haver algum nível de nepotismo nas estruturas dos jogos, pois amigos ou familiares dos organizadores do jogo podem receber bônus ou vantagens sobre o resto da população. Essas exceções podem funcionar para minar o processo ritual, mas são possíveis dentro de qualquer estrutura social e não devem ser apontadas como exclusivas para grupos de role-playing.

84. Adam Blatner, "Designing and Conducting Rituals, Ceremonies, and Celebrations," Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, ed. Adam Blatner e Daniel J. Wiener (Lincoln: iUniverse, Inc., 2007), 46.

jogar em um mundo com tema de fantasia ou ficção científica. Em última análise, o Narrador deve possuir carisma pessoal suficiente e força de caráter para guiar o ritual do jogo, manter a percepção de ser um facilitador justo e manter os jogadores engajados no mundo da história.[85]

Em última análise, o Narrador, então, desempenha um papel semelhante a um líder religioso em um contexto sagrado, guiando os indivíduos através do processo de liminaridade. Para que o ritual seja bem-sucedido, os jogadores devem voluntariamente colocar o destino de seus personagens - e, em última análise, sua própria experiência - nas mãos do Narrador, independentemente de seu status em relação ao deles no mundo exterior. Além disso, os jogadores devem aderir às hierarquias de status do personagem que invariavelmente surgem; mesmo em um grupo de aventureiros da mesma idade e posição, posições como Líder, Coletor de Informações, "Tanque"[86] e Negociador eventualmente se estabelecem. Um homem de cinquenta anos pode acabar recebendo ordens IC de uma garota que, no "mundo real", tem apenas dezoito anos. Ele deve se submeter ao seu papel para manter a consistência do mundo do jogo.

Independentemente das distinções culturalmente específicas, os jogadores modernos habitam um estado liminar e criam um senso de communitas por meio do processo ritual de "jogo" em suas muitas formas. O resultado desse processo é o que Lehrich descreve como "alteração social genuína":

> Um grupo de jogo é frequentemente formado em uma base ad hoc, onde alguns jogadores não se conhecem bem fora do contexto do jogo e, de fato, podem não se conhecer. Por meio da colaboração ritual bem-sucedida em um espaço compartilhado entendido como distinto de outros espaços sociais, um novo grupo social se forma, permitindo a amizade e outras formas de colaboração que se referem ao espaço de jogo construído ao invés de outras estruturas sociais. Isto é, precisamente porque a jogabilidade é ao mesmo tempo dividida de outros espaços sociais e nominalmente focada em um conjunto limitado de questões

85. Grandes RPGs podem exigir mais de um GM, pois a carga de trabalho pode ser exorbitante. Esses indivíduos devem ser capazes de resolver conflitos facilmente e, às vezes, classificar uns aos outros com base em deveres ou senioridade, a fim de evitar futuras disputas por autoridade.

86. O Tanque designa o indivíduo mais forte ou mais poderoso que irá primeiro na batalha, servindo como escudo para personagens mais fracos.

> predeterminadas, e porque tais rituais agem conjuntamente ao tomar determinadas divisões e anular categorizações de "vencedor e perdedor", a jogabilidade tende naturalmente a formular uma estrutura social alternativa. Particularmente para aqueles que consideram as estruturas sociais dominantes problemáticas ou perigosas, a jogabilidade pode constituir um espaço social controlado para ter sucesso e buscar a libertação.[87]

Como Lehrich sugere, alguns indivíduos buscam ambientes de role-playing porque têm dificuldades de integração na sociedade em geral. Abundam as representações de "geeks" socialmente desajeitados que se "obcecam" com mundos de fantasia e ficção científica para evitar a interação com "o mundo real". O termo "escapismo" é frequentemente aplicado a esses indivíduos, incorrendo em uma conotação pejorativa tanto para o role-playing quanto para o jogo. De fato, muitos role-players e entusiastas de mundos alternativos passam muito tempo distanciando enfaticamente seu comportamento daquele daqueles que "vão longe demais" em seu fandom.

Para esses indivíduos, o hiperenvolvimento em comunidades de role-playing pode ser considerado "prejudicial à saúde". Stallone alerta sobre essas armadilhas em seu artigo sobre Reencenações Medievais:

> Algumas pessoas que não são muito bem-sucedidas em sua vida cotidiana, que precisam encontrar o valor próprio recebendo o reconhecimento de outras pessoas, podem começar a dedicar cada vez mais seu tempo, energia e recursos ao seu novo hobby em vez de às suas vidas diárias. Existem pessoas que gastam grande parte de seu suado salário em tecidos para criarem uma fantasia Tudor para o próximo Banquete da Décima Segunda Noite, mas não têm dinheiro suficiente para pagar a conta do telefone. À medida que se tornam mais envolvidos nesses grupos, eles podem ascender a posições e títulos de poder. O reconhecimento "de cima" e o exercício do "poder" viciam algumas pessoas e podem causar problemas em suas vidas dentro do grupo, em casa e no trabalho.[88]

Os problemas que Stallone descreve parecem enraizados em questões de fome de poder e uma incapacidade de priorizar adequadamente, questões que surgem em qualquer grupo social ou hobby. Ao avaliar a quantidade

87. Lehrich.
88. Stallone, 311.

de recursos financeiros a serem aplicados em um ritual, determinamos o quão importante esse ritual é para nós e para o grupo. Gastos extensos em um casamento, por exemplo, podem parecer inteiramente apropriados; no entanto, quando a sociedade dominante vê a atividade ritual como não essencial ou não produtiva, os gastos extravagantes com roupas e adereços são mais difíceis de justificar para os participantes. Talvez o indivíduo mencionado no exemplo de Stallone tenha visto a participação no Banquete como simbolicamente mais importante do que preocupações mundanas.

Quando o hiperenvolvimento causa conflito tanto no grupo quanto fora dele, o distanciamento pode de fato se tornar necessário. Lehrich aborda esse problema com relação aos role-players:

> Pode-se argumentar que o espaço compartilhado do ritual, embora permita e até mesmo exija a reflexão sobre as desigualdades sociais, em última instância age não apenas para afirmar essas desigualdades como naturais e dadas, mas também ilude aqueles em posições inferiores a pensar que alcançam uma medida de igualdade que de fato não existe. Nessa perspectiva, podemos ver que os RPGs podem atuar simultaneamente para afirmar e auxiliar os jogadores psicologicamente, e ao mesmo tempo desencorajá-los a agir ou desafiar as desigualdades da dinâmica social moderna. Curiosamente, pelo menos, parece que vemos isso em estereótipos de jogadores de RPG como "geeks" ou "nerds" que, participando de jogos, convenções e, geralmente, de uma subcultura, são desviados ou distraídos da ação ou mobilização social real. Para formular uma leitura marxista um tanto exagerada, o reconhecimento dos RPGs como rituais é confirmado por sua capacidade de servir como opiáceo para os oprimidos.[89]

Minha pergunta com relação a esta suposição comum de que a participação em mundos alternativos inibe a capacidade de interagir no mundo real permanece: Como podemos ter certeza de que um indivíduo estaria melhor sem a experiência social do ambiente de role-playing? Se alguns jogadores experimentam dificuldades nas interações cotidianas, eu sugeriria que o envolvimento em qualquer grupo social seria, em algum nível, benéfico para desenvolver habilidades interpessoais importantes e promover a extroversão.

89. Lehrich.

Os cenários de role-playing forçam os participantes a se envolverem em interação social e até mesmo a vagar por situações políticas complexas para atingir seus objetivos. O role-playing tem o potencial de aprimorar as habilidades sociais ao colocar os indivíduos em cenários hipotéticos únicos e, ao mesmo tempo, fornecer um espaço seguro e liminar, conforme afirmado extensivamente nas seções de terapia dramática e educação deste capítulo. Explorarei essa conexão entre construção de comunidade e role-playing games no capítulo seguinte, que apresenta dados etnográficos extensos sobre o assunto.

3

Dinâmicas Interacionais em Role-Playing Games

No Capítulo 2, apresentei a visão de que a prática do role-playing funciona como um ritual moderno. A atividade ocorre geralmente em grupos e envolve a encenação de vários arquétipos para representar dramas. Os Role-Players performam uns com os outros, invocando as profundezas de sua imaginação e criatividade, estabelecendo um espaço seguro dentro do qual as histórias se tecem. Os participantes desempenham vários papéis nessas histórias que se desenrolam; eles agem, dirigem, observam e cocriam uma forma alternativa de realidade.

O processo de role-playing permite que os indivíduos habitem um espaço mental alternativo, entrando no "fantástico". Essa mudança de perspectiva fornece aos jogadores a oportunidade de entender as motivações dos outros de forma mais clara, expandindo sua compreensão da realidade mundana e da dinâmica social existente. Essas habilidades são consideradas desejáveis para os role-players, muitos dos quais expressam ter experimentado profundos sentimentos de alienação e ostracismo da sociedade em geral. Embora o envolvimento em RPGs muitas vezes incorra em mais estigma social, a própria prática do role-playing oferece um senso de ritual e comunidade muito necessários.

Fantasia, Realidades Compartilhadas e a Eucatástrofe

Embora os role-playing games ocorram em uma infinidade de cenários, o jogo original mais popular, publicado em 1974, é *Dungeons & Dragons*, que se passa em um mundo de fantasia. Conforme mencionado no Capítulo 1, *D&D* baseia-se fortemente no trabalho de J.R.R. Tolkien em *The Hobbit* e *Lord of the Rings*. Tolkien acreditava que os arcos narrativos dos "contos de fadas" transcendiam o espaço e o tempo. Narrativas fantásticas, para Tolkien, têm três funções principais. Elas permitem que as pessoas Escapem do mundano para Recuperar uma visão que antes estava obscurecida. Como resultado desses processos, o participante da fantasia experimenta uma sensação de Consolação, a que Tolkien se refere como eucatástrofe. De acordo com Brian Stableford, a eucatástrofe de Tolkien "significa uma afirmação culminante de alegria e luz: prazer combinado com confiança moral."[1] Ele ainda faz uma distinção entre o gênero de fantasia e ficção especulativa e horror, alegando que as narrativas no as duas segundas classificações levam a um sentimento de "desespero" versus "rearmamento moral".[2]

Os role-playing games surgem de uma variedade de tradições genéricas; enquanto *D&D* vem da tradição da fantasia, a outra coleção mais popular de RPGs, o Mundo das Trevas da White Wolf, surgiu do que os desenvolvedores do jogo chamam de *punk-gótico*. Mais do que o gênero em si, os eventos da história, o estilo de Narrativa e as atitudes dos jogadores criam o tom da experiência. Por exemplo, independentemente do gênero, o momento da morte de um personagem pode produzir um efeito edificante ou desesperador. A morte ou partida de um membro do grupo pode perturbar os jogadores ou pode, alternativamente, proporcionar um senso de alívio e humor. Alguns jogadores permanecem observadores distantes por meio de tal processo e podem rir das dificuldades de seus personagens, enquanto outros podem entrar em fúria ou experimentar uma profunda sensação de melancolia com a morte de seus personagens.

1. Brian Stableford, "The Nineteenth Century, 1812–99," Fantasy Literature: A Reader's Guide, ed. Neil Barron, (New York: Garland Publishing, 1990), 64–65.
2. Stableford, 65.

Além disso, em jogos como *Vampire*, os personagens podem ser de natureza predatória, mas têm a opção de matar ou não para subsistir. Ao contrário do vilão em uma história de terror, que parece ir em uma onda de matança com pouca ou nenhuma reflexão pessoal sobre suas ações, um teste inerente de moralidade e senso de consequência é construído no sistema de jogo de *Vampire*. Assim, em geral, mesmo RPGs com um tema mais sombrio desafiam os personagens e seus jogadores a confrontar o herói potencial dentro deles, oferecendo várias opções de ações baseadas no interesse próprio ou no altruísmo. As ações do jogo são realizadas com uma mistura de ambas as motivações, e o jogo oferece aos jogadores a oportunidade de observar seu próprio processo de tomada de decisão e seu efeito sobre outras pessoas dentro do grupo.

Stableford descreve a função da fantasia como uma escapatória para sair da caixa da realidade e criar uma perspectiva nova e perspicaz. Ele resume os benefícios de tal prática na seguinte passagem:

> A capacidade de assumir um ponto de vista fantástico pode ... nos ajudar a colocar as coisas em uma perspectiva melhor; o que "recuperamos" na fantasia é, na verdade, uma visão mais clara do que normalmente empregamos ao ver o mundo, porque é uma visão menos estreita - uma visão que não leva em conta as limitações da mundanidade ... Argumentar assim é afirmar que não podemos ver a realidade com clareza suficiente se estivermos presos nela, e que somente quando pudermos realizar o truque imaginativo de nos movermos para fora do real podemos apreciar adequadamente seus limites.[3]

Esta definição é válida para a prática do role-playing, independentemente do gênero. Qualquer mudança na concepção da realidade é, em certo sentido, uma fantasia: uma prática ativa que permite que as pessoas vejam o mundano sob uma luz melhor. Assim, o estudo do role-playing muitas vezes se refere a todos os RPGs como "fantasia". J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks e W. Keith Winkler sugerem que "a fantasia como uma categoria fluida e instável que é um tanto difícil de mapear - é composta de vários gêneros ou jogos e subculturas de jogos que se sobrepõem de algumas maneiras, ainda que difiram em outros". Como uma atividade social,

3. Stableford, 64–65.

eles classificam amplamente os jogos de fantasia como sendo "baseados em visões de mundo, estilos de vida, gostos e afinidades compartilhados, bem como eus / identidades imaginados coletivamente".[4]

Assim como ao ler um livro ou assistir a um filme, os role-players devem habitar um espaço mental diferente e se identificar com alguém "diferente" de si mesmos. Os RPGs levam essa identificação um passo adiante, permitindo que "outra pessoa" evolua como criação do próprio jogador, ao invés de uma conceituação de um autor imposta ao leitor passivo de um livro. Como o capítulo sete irá sugerir, essas criações geralmente refletem aspectos reprimidos da personalidade do jogador, que têm espaço para respirar e se manifestar como entidades em si mesmas. No entanto, a natureza compartilhada dessas identidades também permite uma sensação de vínculo por meio da narrativa e da cocriação. O personagem começa como uma semente de um conceito na mente de um jogador, mas evolui tanto por meio de interações com outros no personagem quanto com a discussão entre jogadores fora dos personagens. Assim, a identidade é criada ativa e conscientemente, não apenas pelo ator individual, mas também pelo grupo como um todo.

Teorias da Mente

O RPG de fantasia envolve fraturar a realidade e refratá-la de uma perspectiva diferente. Esse processo pode fornecer um senso elevado de autoconsciência para o role-player e um maior sentimento geral de unidade dentro do grupo. As pessoas não apenas podem compartilhar partes reprimidas, às vezes assustadoras, do eu em um espaço seguro, mas podem também compreender melhor as perspectivas dos outros. Os jogadores se identificam temporariamente com um personagem cujos traços de personalidade e escolhas geralmente diferem dos seus próprios. Alguns personagens se manifestam como semelhantes ao Eu principal, diferindo apenas nas escolhas que o mundo do jogo os força a fazer. Outros perso-

4. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler, "Introduction: Fantasy Games, Gaming Cultures, and Social Life," in Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 2.

nagens divergem completamente do Eu primário, mesmo representando polos opostos de identificação. Ofereço nove tipos de personagens dentro desse espectro de autoidentificação no Capítulo 7.

Independentemente do nível de divergência entre as identidades relativas do jogador e do personagem, o processo força os jogadores a adotarem uma *teoria da mente*, a pensar "como se" fossem outra pessoa em um conjunto único de circunstâncias. Segundo Jean Piaget, antes dos oito anos as crianças percebem o mundo por meio de lentes *narcisistas*. O narcisismo se refere a um estado em que "o eu permanece indiferenciado e, portanto, inconsciente de si mesmo ... toda afetividade está centrada no próprio corpo e ação da criança, pois somente com a dissociação entre eu e o outro, ou não-eu, a descentralização, sejam afetivas ou cognitivas, torna-se possível."[5] As crianças eventualmente mudam dessa perspectiva narcísica, desenvolvendo a capacidade de ler as respostas sociais e antecipar as necessidades dos outros. Uma teoria da mente é a estrutura mental conceitual de uma pessoa desenvolvida e adotada na mente de outra. Por exemplo, as crianças aprendem a compreender a mentalidade de seus cuidadores em estágios posteriores de desenvolvimento cognitivo. Eles se adaptam à psicologia de cada um de seus responsáveis, modificando seus comportamentos e direcionando suas tomadas de decisão para evitar punições e buscar elogios. O psicólogo Mike Eslea explica,

> Uma "teoria da mente" ... é algo que todas as pessoas devem desenvolver para entender as mentes das outras pessoas. Chamamos isso de teoria porque nunca podemos realmente nos conectar com a mente de outra pessoa. Não existe uma forma objetiva de verificar o conteúdo de sua consciência ou de avaliar suas motivações e desejos. Em vez disso, quando interagimos com outras pessoas, podemos apenas adivinhar essas coisas, usando nossa [teoria da mente] para descobrir o que sabem, pensam ou sentem.[6]

Assim, o conteúdo psicológico dessas teorias da mente permanece hipotético.

---

5. Barbel Inhelder e Jean Piaget, The Psychology of the Child, trad. Helen Weaver (New York: Basic Books, 1972), 22.
6. Mike Eslea, "Theory of Mind: PS2200 Virtual Lecture," Uclan, http://www.uclan.ac.uk/psychology/bully/tom.htm (acessado em 22 fev., 2008).

O role-playing permite que os participantes levem as teorias da mente um passo adiante. Em vez de apenas imaginar o que o outro pode pensar, o jogador é forçado a situações em que deve tomar decisões "como se" fosse essa pessoa. Essa prática de atuação é "pensar fora da caixa" em sua conotação mais literal; os performers devem pensar fora da caixa de sua própria consciência. O role-playing oferece aos jogadores a oportunidade de se tornarem mais abertos no sentido mais amplo e experimentar, tanto como participante quanto como observador, os pensamentos e sentimentos do eu hipotético do personagem.

Role-Playing Games e o cultivo da empatia

Representar uma persona em cenários de role-playing não só fornece uma estrutura mental para a compreensão da consciência dos outros, mas também do emocional. Em "Experiência vicária: ficar conectado com e por meio de personagens nossos e de outros personagens", Tim Marsh explica como o cultivo da empatia é um aspecto essencial do "ser e da autoconsciência".[7] De acordo com Marsh, os role-playing games ensinam três formas diferentes formas de empatia: compassiva, cognitiva e emocional. Ele explica,

> A empatia compassiva pode ser demonstrada por personagens de jogadores respondendo gentilmente a outros personagens. A empatia cognitiva pode se manifestar através do conhecimento dos jogadores de como os outros personagens estão se sentindo, observando o espectador ou interagindo com outros personagens. A empatia emocional é semelhante à empatia cognitiva, mas além de saber como os outros personagens estão se sentindo, os jogadores sentem essas emoções como se fossem suas.[8]

Nesse sentido, os RPGs funcionam da mesma maneira que outras formas de drama improvisado, como a terapia dramática e o role-playing

7. Tim Marsh, "Vicarious Experience: Staying There Connected With and Through Our Own and Other Characters," in Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 202.
8. Marsh, 203.

educacional. Conforme expliquei no capítulo dois, terapeutas e professores usam o role-playing para encorajar uma maior compreensão das mentes e experiências dos outros. Os grupos Curando as Feridas da História e Teatro Geese, por exemplo, encorajam os participantes a vivenciarem múltiplos papéis em um cenário de crise: vítimas, perpetradores e espectadores. Embora o objetivo declarado dos RPGs seja fornecer uma atividade de lazer divertida, o processo de tomada de papéis oferece os benefícios adicionais de aumentar a empatia, a consciência de grupo e a autoconsciência.

Embora eu tenha mantido minhas perguntas bastante gerais no que diz respeito às experiências de role-playing das pessoas, dois dos temas recorrentes que ecoam nas respostas dos meus entrevistados giravam em torno desse cultivo inesperado de empatia. Primeiro, os jogadores relatam que a prática do role-playing os apresentou a tipos de pessoas com quem eles normalmente não se relacionariam, expondo-os a uma variedade de paradigmas diferentes. Em segundo lugar, a representação de diferentes estados de consciência inerentes ao role-play imersivo muitas vezes torna os jogadores mais conscientes do preconceito e da opressão no "mundo real" e de sua própria relação dentro desses sistemas de poder. Em última análise, o espaço aberto e cocriativo fornecido pelos RPGs permite que os jogadores façam interface com modos alternativos de pensamento, tanto dentro quanto fora do personagem. Esses jogos oferecem aos jogadores a capacidade de ver a realidade por meio de novas perspectivas e vivenciá-la com empatia por outros olhos.

Como Gary Alan Fine afirma em sua etnografia fundamental *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, "Descrever o jogador 'típico' por um único exemplo é impossível, provavelmente mais enganoso do que instrutivo."[9] Eu fiz a cada um dos meus entrevistados a pergunta "Como você descreveria a maioria dos jogadores?" Enquanto a maioria categoriza outros role-players como "geeks" e "nerds", muitos dos meus entrevistados também enfatizam que os jogadores vêm de uma infinidade de identificações sociais. Eles tendem a desafiar o uso de tipologias organizadas. Darren descreve os jogadores como "uma infinidade de pessoas marginais com as

9. Gary Alan Fine, Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds (Chicago: University of Chicago Press, 1983), 46.

quais você não esperaria estarem envolvidas nisso".[10] Kirstyn indica que, "O jogo atrai um espectro tão diverso de pessoas, muitas das quais eu provavelmente não sairia com em outras circunstâncias. Isso não significa que essas pessoas sejam más. Alguns são jovens, alguns velhos, alguns republicanos, etc."[11] Kevin, que participa do role-play há mais de vinte e nove anos e trabalha em uma loja de jogos no shopping, sugere:

> É difícil dizer "a maioria dos jogadores" porque, para ser perfeitamente honesto, vejo uma estratégia tão ampla aqui. Vejo caras entrando aqui de gravata na hora do almoço para comprar produtos ... Vejo gente mais jovem que vem [vestida] toda de preto e com maquiagem carregada, indo para aquele visual gótico ... Eles cruzam um amplo espectro da sociedade."[12]

No entanto, certas características parecem se repetir, apesar dessa ampla gama de participantes. Walter concorda que os jogadores "não se dividem bem ou ordenadamente entre grupos de gênero ou grupos raciais ou renda familiar". No entanto, ele sugere: "Não sei se há uma maioria. Você pode falar sobre pluralidades discretas. Eu diria que, em geral ... eles tendem a ser mais criativos e tendem a ser mais abertos a novas possibilidades. Isso nem sempre é verdade, não é absoluto, mas tem sido uma tendência consistente."[13] Ele define os dois atributos mais comuns dos jogadores como "criativos" e "abertos a novas possibilidades", duas qualidades importantes necessárias para o desenvolvimento de uma teoria de mente e a imersão nela.

O jogo estabelece vínculos entre pessoas que, de outra forma, permaneceriam inexistentes ou subdesenvolvidos. Omega descreve como ele conheceu seu melhor amigo de oito anos por meio dos jogos e como suas personalidades eram inicialmente diferentes umas das outras: "Ele era um tipo de pessoa com quem eu nunca me socializaria". Ele explica:

> Fora dos jogos, eu nem teria reconhecido a existência dele. Eu provavelmente teria zombado de sua existência se ele tentasse entrar na minha pequena bolha

10. Darren, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 22 dez., 2007.
11. Kirstyn, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 1 fev., 2008.
12. Kevin, entrevista pela autora, Dallas, 8 jan., 2008.
13. Walter, entrevista pela autora, Austin, 13 jan., 2008.

> de mundo e ele teria feito exatamente a mesma coisa ... ele é meu melhor amigo agora, e eu nunca o teria conhecido se ... nós dois não fossemos jogadores, e se ambos não pudéssemos estender mais cortesia e mais opções e margem de manobra para aqueles que são jogadores do que para aqueles que não o são.[14]

Os jogos oferecem a oportunidade para um grupo diversificado de pessoas interagir de maneiras novas e emocionantes. Como a maioria dos jogos enfatiza a cooperação, tanto os jogadores quanto os personagens precisam aprender a superar as diferenças pessoais para atingir objetivos comuns. Os cenários de jogo colocam os jogadores em situações de crise, onde os personagens devem confiar uns nos outros para o sucesso. Esses momentos de adversidade compartilhada podem construir vínculos entre as pessoas, oferecendo-lhes a chance de olhar além das formas superficiais de identificação, como idade, raça, sexo e ocupação.

O role-playing também pode funcionar para curar as feridas de relacionamentos danificados. Um Narrador intuitivo pode moldar as histórias com base nas psiques individuais dos personagens e de seus jogadores. Ao encenar dramas no espaço seguro do jogo, os jogadores podem experimentar e examinar os relacionamentos com outras pessoas de maneiras novas e dinâmicas. Omega explica como seu relacionamento tenso com seu irmão melhorou com essas representações. Embora o relacionamento dele e de seu irmão tenha sido repleto de violência durante a juventude, ele atribui a cura desse vínculo ao role-playing:

> Pudemos interagir uns com os outros, não como nós mesmos. Não com aquele fundo de ódio. Porque ele foi capaz de ser um Elfo Ranger e eu fui capaz de ser um Halfling Ladino. E fomos capazes de ser completamente estranhos e ainda socializar e ver que essa pessoa é capaz de realizar algumas das mesmas coisas que você por meio de suas habilidades de atuação e interação."[15]

Neste exemplo, o eu do "mundo real", completo com preconceitos e memórias dolorosas, foi temporariamente suspenso para que arquétipos alternativos - o Elfo Ranger e o Halfling Ladino - pudessem ser representados. Essas identidades ativaram um novo aspecto do eu em cada performer

14. Omega, entrevista pela autora, Austin, 27 jan., 2008.
15. Omega, entrevista.

e, assim, criaram um novo padrão de interação entre eles. A possibilidade de construir uma ponte entre os irmãos pode ter permanecido impossível sem o jogo. No sentido da eucatástrofe, os meninos tiveram a oportunidade de Escapar em um mundo estruturado, fantástico e compartilhado, Recuperando o sentimento de apreço mútuo enquanto as feridas anteriores eram Consoladas.

Fine sugere que "Às vezes é sugerido que esses jogos são semelhantes ao psicodrama - aquela forma de psicoterapia desenvolvida por Moreno em que os participantes atuam reações a eventos psiquiatricamente significativos."[16] O role-playing é uma forma de terapia barata. Ele explica que, como Narrador, muitos de seus personagens não-jogadores (NPCs) foram criados "deliberadamente ou até mesmo subconscientemente como um dispositivo psiquiátrico".[17] As interações jogador-para-jogador e jogador-para-Narrador podem oferecer insights na psicologia individual e de grupo.

No entanto, nem todos os jogadores sabem como utilizar esta ferramenta com segurança e maturidade. O conflito pode surgir como resultado, como dinâmicas de poder prejudiciais entre os jogadores, argumentos relativos às regras e uma falta de compreensão da separação das interações dentro e fora do jogo. Sem dúvida, os jogadores achariam a prática do role-playing uma experiência mais gratificante se entendessem o potencial dos mecanismos em funcionamento. Os jogadores precisam desenvolver um respeito saudável por esses mecanismos e pelo espaço liminar da interação no jogo.

Mesmo por meio de algumas das experiências mais desagradáveis em ambientes de role-playing, esses jogos podem ajudar a produzir um senso de empatia por meio da interação e exploração da psique um do outro. Desiree insiste: "Para ser capaz de olhar ao seu redor com precisão e ter compaixão por alguém que você não conhece, às vezes você tem que fazer o role-playing ... Por que eles estão agindo dessa maneira? Posso ver como eles se sentem através dos olhos deles? E talvez aprender algo. Aprenda algo sobre a humanidade, aprenda algo sobre outras pessoas. Tente expandir sua mente em torno disso."[18] A "expansão da mente" que Desiree descreve

16. Fine, 206.
17. Walter, entrevista.
18. Desiree, entrevista pela autora, Ft. Worth, 26 jan., 2008.

também pode funcionar para induzir uma mudança de paradigma, ou pelo menos uma compreensão mais elevada dos paradigmas de outras pessoas.

Mudança de Paradigma

Alguns participantes enfatizam que, devido aos conflitos embutidos no mundo do jogo, foram forçados a adotar sistemas de crenças alternativos aos que possuem na vida real, principalmente no que diz respeito à identificação de raça e gênero. Josh S. descreve o desafio envolvido em retratar as atitudes racistas de seus personagens não-jogadores (NPCs) em *D&D*. Ele insinuou que é a única pessoa em sua família que se casou com sua identidade racial, que é branca. Ele descreve o role-playing como o colocando em "mentalidades" que o forçam a examinar a intolerância. "Fiz papel de taberneiro para um assentamento humano que não gosta de gnomos ou elfos. Então eu tenho que pensar ... 'Por que alguém odiaria alguém cegamente sem motivo?' E é difícil pensar nessas coisas."[19] Outros jogadores descreveram o processo de observar seus personagens mudarem de uma mentalidade de preconceito racial para uma de inclusão. Kevin explica como o jogo forçou seu personagem anão a aceitar outros membros do grupo, apesar do fato de que a cultura anã discrimina raças tais como elfos e dragões. "Atualmente, meu anão não gosta desse conceito de que existe um dragão em nosso meio. Até agora ele não mudou, mas estou prevendo que ele mudará suas atitudes em relação a esse dragão individual à medida que a relação entre os personagens individuais cresce conforme diferentes eventos na linha do tempo mudam e avançam."[20] Kevin "prevê" que seu personagem mudará as atitudes em relação ao dragão, que faz parte de uma raça geralmente considerada monstruosa em vez de heroica. No entanto, para dar uma sensação de realismo ao processo, o jogador não deseja forçar a persona a se comportar contra o tipo.

Um dos principais "problemas" que os jogadores enfrentam é encontrar uma maneira de unificar personagens com motivações diferentes sob um objetivo comum. Uma vez que muitos jogadores tentam representar seus

19. Omega, entrevista.
20. Kevin, entrevista.

personagens como entidades distintas de seus eus primários, eles esperam que a coesão do grupo ocorra organicamente dentro do jogo. O jogo inclui inerentemente conflitos, como tensões raciais, a fim de apresentar desafios aos jogadores, intensificando o potencial para o drama. Mas os jogadores, e muitas vezes seus personagens, aprendem rapidamente que o sucesso em cenários envolve a cooperação de outras pessoas. Mesmo em jogos como os LARPs de *Vampire*, nos quais os jogadores disputam posições políticas, eles frequentemente precisam fazer alianças com outros jogadores para atingirem seus objetivos. Esse senso de cooperação ocorre tanto no personagem, quando as personas trabalham juntas em direção a um objetivo comum, quanto fora do personagem, já que os jogadores devem "jogar bem uns com os outros" a fim de estabelecer o espaço seguro do universo compartilhado.

Outro tipo comum de caracterização em que os jogadores devem desenvolver uma teoria da mente é a representação de gênero alternativo. As motivações por trás do desejo de interpretar tal personagem são multifacetadas, mas em minha pesquisa, os jogadores costumam citar o desejo de tentar entender a mentalidade do gênero oposto. Alex joga com mulheres em vários cenários sexuais em jogos online. Eu perguntei a ele por que ele retrata quase exclusivamente a sexualidade feminina em vez da masculina. Ele respondeu: "A princípio, pensei que fosse um sinal de que estava sexualmente confuso ou frustrado. Após uma análise mais profunda de mim mesmo, sinto que é mais sobre eu querer ver como é, da perspectiva de uma mulher. O que as mulheres passam, e como eu realmente não posso passar por isso, posso pelo menos simular."[21]

John jogou com duas personagens femininas de longa data em campanhas de mesa. Embora muitas vezes os descreva como vestidas de forma sedutora, ele ainda não se envolveu em nenhum cenário sexual como essas personas. Quando questionado por que escolheu interpretar personagens femininas, ele respondeu: "Porque era o mais diferente de mim. Quer dizer, eu sou um cara muito masculino, eu acho, e interpretar uma personagem feminina foi mais um desafio. Não sei se fiz direito, mas tentei". Pedi a ele para articular seu processo enquanto estava no personagem como

21. Alex, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 5 dez., 2007.

uma mulher e ele afirmou que alterou suas reações aos eventos no jogo pensando: "Bem, é assim que *eu* reagiria, então como *eu não* reagiria?"[22] O processo criativo de se comportar em oposição direta à personalidade primária de alguém é uma estratégia comum que os jogadores empregam para estabelecer uma teoria alternativa da mente.

Walter frequentemente joga com personagens femininas fortes. Ele se considera bigênero identificado e andrógino, descrevendo sua divisão feminino-masculino como "setenta e trinta".[23] O role-playing lhe permite uma saída para expressar seu lado feminino, embora muitas de suas personagens femininas também possuam atributos tradicionalmente masculinos, como habilidades de combate. Uma exceção a esse tipo é Elsbeth, uma personagem fisicamente fraca que ele representou em um cenário de LARP de *Vampire*. Como ele já considerava sua mentalidade basicamente feminina, suas dificuldades em retratá-la residiam mais em sua capacidade de "passar" de maneira convincente por mulher do ponto de vista físico. Ele descreve: "Meu melhor amigo lá ... realmente me ajudou com a maquiagem e tudo mais. Demorou cerca de duas horas de preparação e foi pesado e desconfortável, é claro. E eu sinto pelas mulheres, não tendo lidado com um espartilho e uma peruca e os saltos [antes]."[24] Essa experiência expandiu a teoria da mente de Walter ao desenvolver uma compreensão da quantidade de esforço que as mulheres fazem para retratar a feminilidade tradicional. Jogar com uma persona feminina de qualquer descrição física é muito mais fácil na atmosfera relaxada do ambiente de mesa, enquanto os LARPs encorajam trajes e movimentos elaborados para aumentar a imersão no mundo compartilhado. Role-play online oferece ainda mais oportunidades para performance de gênero alternativo, já que os jogadores não são sobrecarregados pelas limitações de sua aparência física.

Alguns role-players gostam da troca de gênero como uma liberação das demandas sociais colocadas sobre eles em termos de namoro. Para os homens, jogar com uma personagem feminina pode fornecer uma liberação da pressão social para habitar o papel de agressor masculino. Para as mulheres, jogar com personagens masculinos pode oferecer uma oportunidade de

22. John, entrevista.
23. Walter, entrevista.
24. Walter, entrevista.

se comportar de forma mais dominante com menos repercussões sociais. No entanto, tais generalizações nem sempre são verdadeiras em qualquer situação. "Elton" insiste que a experiência de retratar mulheres online pouco difere de suas interações na "vida real". Ele explica: "Eu sou bissexual. Eu me identifico com personagens femininos de maneiras interessantes, mas não me parece algo terrivelmente diferente dos personagens masculinos". No entanto, ele acrescenta a advertência: "Já estou na comunidade homossexual há um tempo também, então homens que dão em cima de mim não me parecem estranhos."[25] No entanto, a maioria dos role-players masculinos que jogam com personagens femininas têm menos probabilidade de ter recebido atenção agressiva extensiva de membros do mesmo sexo, uma vez que tal comportamento geralmente não é tolerado na sociedade.

Um clichê entre os role-players é que retratar uma personagem feminina oferece vantagens inerentes ao inspirar os homens a oferecer ajuda de forma mais consistente na forma de itens, dinheiro e serviços. Essas ofertas são intensificadas se os jogadores masculinos puderem verificar se o indivíduo que apresenta a persona feminina é realmente feminino na "vida real". Haley dissimuladamente menciona que, com Narradores homens, ela notou um claro preconceito a seu favor. "Como uma garota que está role-playing, acho interessante como os monstros maiores simplesmente não parecem ser jogados tanto em mim". Os jogadores do sexo masculino evitam cortejar IC ou OOC em relação a ela devido ao fato de que seu marido também joga no grupo, mas, no geral, ela acredita que as jogadoras têm "muito mais liberdade para bagunçar do que os caras [recebem]".[26] Como jogadora, concordo com essa afirmação. Na minha experiência, os jogadores masculinos sempre perdoam minha falta de conhecimento das regras e oferecem muitas ajudas, tanto IC quanto OOC.

Curiosamente, os padrões de comportamento de provisão de recursos ou proteção frequentemente se manifestam mesmo se os jogadores do sexo masculino "souberem" que outro homem está jogando com uma mulher. Quando fortemente imerso no jogo, o jogador pode ir além do conhecimento fora do personagem sobre o sexo do outro jogador e reagir

25. "Elton", entrevista pela autora, Ft. Worth, 28 jan., 2008.
26. Haley, entrevista pela autora, Austin, 9 dez., 2007.

como seu personagem faria em relação a uma mulher. Matthew descreve uma eventual mudança em sua capacidade de se envolver em um relacionamento romântico entre seu personagem de *Vampire*, William, e uma das personagens femininas de Walter, Ishtari. Ele explica: "Certamente foi estranho. Eu, no início, tive dificuldade em imaginar [que] uma mulher [estava] falando comigo e não o oposto óbvio. No início, a distância que senti, acredito, era mais eu do que William". No entanto, Matthew afirma que ele acabou superando esses "pensamentos imaturos e confusos". Ele descreve seus personagens como "protetores das mulheres", e a interação IC com Ishtari proporcionou uma mudança crucial no enredo de William. Matthew explica: "Nos tempos modernos, ele se tornou frio e distante, e começou a perder sua vibração e luz para sua não-vida até que Ishtari começou a fazê-lo ver de forma diferente."[27] A capacidade final de Matthew de perceber Ishtari como mulher e responder a ela de acordo forneceu uma motivação de personagem importante para William.

Em *D&D*, cenários de troca de gênero ocorrem ocasionalmente com os personagens por meio de feitiços ou itens. Os jogadores pensam que adquiriram alguma peça fantástica de armadura, por exemplo, mas em vez disso, seus personagens são forçados a passar o resto de sua existência no corpo do sexo oposto. Esses itens têm o objetivo de fornecer humor ao jogo, mas também apresentam desafios de role-play. Omega, que descreve sua orientação sexual como "não discriminativa", descreve como dois de seus personagens principais foram forçados a mudar de sexo em *D&D*: "Um começou como um homem e depois recebeu o corpo de uma mulher, e então o outro foi o corpo de um homem que era habitado por uma mulher". No último caso, a confusão de gênero fez com que a personagem, Silverleaf, ficasse repentinamente furiosa com um personagem não-jogador (NPC) "almofadinha". O NPC foi planejado simplesmente como uma ferramenta para o Narrador fornecer um clima local para a cidade. Em um movimento não previsto tanto por Omega quanto pelos outros jogadores, Silverleaf puxou o almofadinha para fora, o espancou e o abandonou à morte. Este incidente permitiu que Omega explorasse e entendesse uma mentalidade anteriormente estranha, como ela detalha na seguinte passagem:

27. Matthew, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 7 jan., 2008.

> Eu senti a mesma raiva que os homofóbicos sentem na sociedade de hoje. Eu senti os mesmos pensamentos e o mesmo processo e as mesmas atrocidades, [semelhante a como] uma religião despreza outra religião ... E por jogar com essa personagem, eu entendo agora. Ainda não concordo com isso, mas pelo menos agora entendo que, na maioria das vezes, essas pessoas não optavam por terem esses sentimentos ... Eu costumava culpar todos os fanáticos por serem fanáticos quando, às vezes, isso é tudo que eles sabem.[28]

As experiências de Omega como Silverleaf ofereceram uma teoria da mente para vários aspectos da consciência: identificação de gênero alternativo, confusão de orientação sexual e homofobia. Essa teoria da mente também forneceu um senso de empatia para pessoas com pontos de vista alternativos, uma epifania que provavelmente nunca teria ocorrido fora do contexto de mudança de personas no ambiente seguro do role-playing game.

Essas mudanças de perspectiva possivelmente permitem que os jogadores vejam os outros com a mente mais aberta. Tendo retratado personagens com uma variedade de traços de personalidade, origens, dados demográficos e motivações diferentes, os jogadores tendem a exibir maior aceitação de paradigmas alternativos. Chris explica que seu RPG favorito é *Mage: The Ascension*, da White Wolf, porque a filosofia e a mecânica do jogo forçam os jogadores a pensarem fora da caixa.[29] Ele explica: "[*Mage* ensina] que não existe um paradigma único, que todos nós somos realmente pessoas com nossas ideias individuais, gostemos ou não, e estamos tentando encontrar a verdade dentro de nossa própria perspectiva."[30] Esta explicação, embora específica para *Mage*, poderia ser facilmente aplicada à prática do role-playing em si, especialmente quando os jogadores entram em conflito com tipos únicos de personagens e cenários. Essa expansão de paradigma tem o potencial de influenciar a maneira como os jogadores interagem com outros fora dos jogos. Ao estudar os efeitos de questões como sexismo, racismo e extremismo religioso no personagem, eles podem

28. Omega, entrevista.
29. Rachael Barth, Deird're Brooks, John Chambers et al. Mage: the Ascension Revised Edition. (Clarkston: White Wolf Game Studio, 2000).
30. Chris, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.

se tornar mais inclusivos em relação aos outros em sua vida cotidiana, aumentando a coesão social geral.

Isolamento e Estigma Social

Essa mente aberta e vontade de interagir com diferentes tipos de pessoas podem resultar de sentimentos iniciais de alienação. Quase todos os meus entrevistados relataram ter experimentado uma sensação de isolamento de seu grupo de colegas quando crianças e adolescentes. A lista a seguir inclui várias palavras que os indivíduos usam para descrever a si próprios e / ou seu estado emocional geral como crianças: pária, desajustado, nerd, geek, solitário, antissocial, tímido, "atormentado", isolado, protegido, introvertido, ansioso, agorafóbico, choroso, elitista, anticonformista, sensível, preso, taciturno, apavorado, reservado. Embora muitos adolescentes possam se identificar com os descritores, meus entrevistados expressaram um senso geral de distância do grupo principal.

Vários entrevistados descrevem não terem nenhum amigo na infância, ou apenas um ou dois. Desiree diz: "Eu não tive muita socialização até sair de casa, que foi [aos] cerca de vinte anos ... Eu não pertencia a lugar nenhum. Praticamente era uma pária. Completamente sozinha. Em um canto. Sem habilidades sociais. Nenhum amigo realmente bom."[31] Guillermo descreve sua infância como "muito protegida e muito estranha", especulando que seus pais "nunca entenderam a necessidade de interação social".[32] Omega afirma que antes dos dez anos de idade, "a única vez que eu vi qualquer pessoa que não fosse da família era quando íamos à loja ou quando eu ia à escola". E descreve: "De dez a quinze anos, eu tinha um problema com a ignorância das pessoas e *optei* por não me associar a ninguém que eu pensasse ser uma pessoa ignorante, o que significa que eu só falei com professores porque eles eram os únicos que entendiam as palavras que eu estava usando."[33]

Alguns explicaram que a fonte dessa sensação de isolamento costumava ser as circunstâncias físicas. Josh T. relata: "Até a quinta série, eu

31. Desiree, entrevista.
32. Guillermo, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.
33. Omega, entrevista.

vivia no meio do nada. Então, praticamente éramos eu, meu irmão e o vizinho a cinco quilômetros de distância."[34] Matthew sofria de leucemia infantil, que às vezes o afastava de seus colegas. Ele explica: "Minha vida social variava de muito ativa a quase inexistente. Quando fui hospitalizado aos cinco anos e depois aos onze, experimentei várias vezes mudanças nos amigos e nas pessoas que falavam comigo por causa do meu câncer."[35] Outros entrevistados mencionaram se mudarem constantemente com seus pais ou serem trocados entre cuidadores. Sem um senso de lar estável, algumas crianças têm dificuldade em estabelecer vínculos duradouros com os amigos. "Elton" pensa que sua dificuldade inicial de ler as pessoas socialmente, combinada com sua vida doméstica instável, contribuíram para seu desejo de fugir para os jogos:

> Mudávamos, em média, a cada nove meses. Nunca estive em um lugar, nunca estive em uma escola, nunca tive amigos duradouros. Tudo estava mudando constantemente, o que, curiosamente, é um ambiente perfeito para o jogo porque tudo está mudando constantemente. Definitivamente, acho que meu ambiente de crescimento teve um impacto direto nos jogos e no fato de que fui atraído por [eles, fornecendo] o ambiente para que eu pudesse lidar com a merda que acompanhava o crescimento em tais situações.[36]

A imersão em mundos alternativos proporciona uma sensação de fuga da solidão e do desapontamento no mundo real.

Nem todos os meus entrevistados imergiram em role-playing games cedo na vida, embora muitos indiquem ter uma experiência anterior em teatro. Embora em alguns aspectos diferentes em estrutura e conteúdo, o role-playing e o teatro empregam a representação ativa de um eu alternativo. Como Henry descreve, "o teatro e o role-playing são uma fuga da realidade. Se você não gosta de quem você é, ou está cansado do que você tem sido, seja outra pessoa por algumas horas."[37] Chris se interessou por teatro no ensino médio e se formou nesta área na faculdade. Ele afirma: "Há uma subcultura dentro da subcultura dentro da subcultura que define

34. Josh T., entrevista pela autora, Dallas, 8 jan., 2008.
35. Matthew, entrevista.
36. "Elton", entrevista.
37. Henry, entrevista.

o que é ser uma pessoa de teatro". Ele ainda delineia qualidades comuns das pessoas atraídas pelo ofício: "Flexibilidade, ser muito excêntrico, ter uma perspectiva única sobre as pessoas, ser capaz de ser observador. Muitos atores, especialmente, são extremamente observadores. É sobre se afastar das expectativas de qualquer pessoa e seguir as suas".[38] Muitas dessas descrições também se aplicam aos role-players.

Quando perguntei aos meus participantes como eles se classificariam como adolescentes em retrospecto, vários mencionaram fazer parte de um grupo de "párias" ou "desajustados". Josh T. explica: "Entre nós, sempre nos denominamos párias, mas era de uma forma que não éramos incomodados nem nada. Não éramos insultados constantemente ... éramos apenas deixados sozinhos."[39] Da mesma forma, Erin descreve: "Eu fui alvo de muitas críticas. Acho que toda criança é atormentada até certo ponto. Quando eu estava no colégio, as crianças com quem ninguém mais queria sair ou conversar ... eram meus amigos íntimos. Éramos excluídos da ... sociedade 'normal' em geral, mas uns com os outros estávamos bem."[40] Guillermo correlaciona os "rejeitados" com a subcultura do teatro na seguinte declaração: "Meus amigos no colégio ... eram os rejeitados, as pessoas que eram os maiorais do teatro, as pessoas que eram a galera alternativa. Estávamos bebendo café e fumando no Denny's e essa era a vida boêmia em Midland, Texas."[41] Portanto, embora muitos dos meus entrevistados descrevam um forte sentimento de alienação social, vários relataram terem se ligado a outros "desajustados" em pequenos grupos sociais.

Alguns entrevistados se descrevem como tendo uma personalidade extrovertida no ensino médio e estando envolvidos em uma variedade de grupos sociais diferentes. Eu mesmo me encaixo nessa categoria, assim como Chris, John e Omega. Curiosamente, mesmo os jogadores extrovertidos ainda não se encaixavam perfeitamente em uma categoria social específica. Minha mãe sempre se referia a mim como "um camaleão" quando era adolescente. Omega descreve: "Passei de sair com ninguém para sair com todo tipo de pessoa que estava lá, dos atletas aos idiotas, às pessoas no clube

38. Chris, entrevista.
39. Josh T., entrevista.
40. Erin, entrevista.
41. Guillermo, entrevista.

de xadrez, às pessoas no clube de teatro, às pessoas que tinham largado a escola, às pessoas que usavam substâncias ilegais, às pessoas que não bebiam refrigerante nem tomavam açúcar". E ainda agiu como "ativista" para "qualquer um que fosse um oprimido", participando de "muitas reuniões organizacionais diferentes que foram organizadas para prevenir a depressão e prevenir a conformidade."[42] Embora Omega tenha se tornado uma pessoa extremamente ativa socialmente, grande parte de seu comportamento e os valores ideológicos promoveram a rejeição do status quo.

Chris também flertou em uma miríade de grupos diferentes. Ele descreve: "[Na] nona série, cheguei ao colégio e conheci muitos garotos do teatro lá, e muitos garotos da música ... Tecnicamente, eu era um atleta porque era nadador, mas era também me envolvi com o programa de Escrita Criativa, então fui 'o Escritor'. Entrei na galera da arte."[43] Para esses indivíduos, essa capacidade de mudar de papel no "mundo real" pode refletir uma capacidade inerente de atuar em um ambiente de simulação, e talvez também indique o desejo de fazê-lo. Além disso, essas experiências variadas refletem a mencionada mente aberta e a capacidade de respeitar os pontos de vista dos outros.

Josh S. classifica o comportamento social inicial dos jogadores em duas categorias: os Supernerds e as pessoas legais depois do ensino médio. Ele descreve os Supernerds como "os estereotipados, moram no porão, aquele tipo de pessoa que fala com voz nasalada e ... eles parecem gostar de grupos menores de pessoas e [suas] habilidades sociais não [são] tão boas quanto as outras pessoas eu conheci." As pessoas legais depois do ensino médio são "pessoas incrivelmente sociáveis que têm um conceito diferente do que é 'legal', na verdade. Você sabe, as pessoas que gostam de coisas góticas e sombrias, mas ainda são pessoas muito legais e íntimas."[44] Alguns dos meus participantes se descreveram mais populares agora do que antes, parecidos com esta categoria de pessoas legais depois do ensino médio. "Elton" se gaba: "Gosto de pensar que sou um sucesso glorioso. Eu tenho uma esposa incrivelmente bonita, negócios financeiramente bem-sucedidos em sua maioria, sucesso financeiro. Eu acho que estou indo muito

42. Omega, entrevista.
43. Chris, entrevista.
44. Josh S., entrevista.

bem. Definitivamente, ainda não sou a tendência dominante, mas, como adulto, isso importa muito menos do que a política do ensino médio."[45] Guillermo também menciona essa mudança de importância, afirmando: "Acho que só percebi isso mais tarde, na faculdade, que [meu] estilo de vida está bem. Não preciso dessa coisa de rainha do baile, Barbie e Ken ... esse estilo de vida popular para ter sucesso na vida."[46] Praticamente todos os meus entrevistados distanciaram fortemente seu senso de identidade pessoal com o estereótipo do Supernerd.

Curiosamente, quando perguntei aos meus entrevistados se eles participaram de algum comportamento de fã, eles evitam admitir, embora eu saiba, olhando para suas estantes e coleções de DVD, que eles definitivamente favorecem gêneros e séries particulares. Estudos sobre role-palying comumente correlacionam o envolvimento com RPGs como relacionado a "outras" formas de fandom, particularmente o envolvimento com textos de ficção científica e fantasia. Fine descreve a subcultura do RPG como uma "subsociedade [que] se sobrepõe àquelas dos jogadores de jogos de guerra, entusiastas da ficção científica e aficionados da história medieval".[47] Daniel MacKay relata: "Em minhas experiências com a comunidade recreativa de role-players, eu descobri que quase todos eles compartilham os mesmos valores de produção artística a partir da qual criam uma comunidade, uma subcultura, com seu próprio jargão, rituais e práticas." MacKay observa que a conversa fora do personagem nos jogos tende a girar em torno de filmes, histórias em quadrinhos, música, romances, videogames e televisão. A maioria desses produtos culturais provém dos gêneros de ficção científica e fantasia.[48]

Se os personagens também participam de outras formas de fandom, por que desejariam ocultar esses interesses? Infelizmente, o fandom da cultura pop muitas vezes incorre em estigma negativo da sociedade em geral, assim como a própria prática de role-playing. Quando perguntei se a prática do role-playing tinha consequências negativas, quase todos os

45. "Elton", entrevista.
46. Guillermo, entrevista.
47. Fine. 28.
48. Daniel MacKay, The Fantasy Role-Playing Game: A New Performance Art (Jefferson: McFarland, 2001), 74.

participantes afirmaram que viram o jogo causar problemas para *outros* jogadores, mas não para eles. Nos estudos de comunicação, o fenômeno é apelidado de *hipótese do efeito de terceira pessoa*, que "afirma que as pessoas veem as mensagens da mídia como tendo maior impacto sobre os outros do que sobre si mesmas."[49] Muitos role-players tentam se distanciar desse conceito do Supernerd, e criam uma categoria de alteridade na qual colocam outros jogadores que eles acham que não têm habilidades sociais ou participam excessivamente do jogo e do comportamento dos fãs. Esse comportamento defensivo permite que os role-players internalizem menos o estigma social colocado sobre os role-players por estranhos.

Por exemplo, os participantes frequentemente afirmam que um aspecto valioso do role-playing é obter acesso a amizades que eles nunca teriam feito antes, mas que os jogadores nunca devem usar o jogo como sua única forma de socialização. Como Chris sugere, "Algumas pessoas podem não ter outra maneira de fazer amigos, então usam isso como sua única saída social e, quando isso acontece, podem [resultar] coisas emocionalmente ruins."[50] Os jogadores podem levar conflitos relacionados ao jogo para o lado pessoal e amizades podem terminar, o que também pode resultar na dissolução do próprio jogo. Guillermo descreve um exemplo recente em que ele e Chris tiveram que pedir a uma jogadora para não voltar ao jogo de mesa:

> Acho que minha teoria pessoal, e nunca fui capaz de confirmá-la, era que ela ia a muitos desses jogos porque não tinha muita interação social. Ela estava muito isolada socialmente, ela não tinha habilidades sociais muito boas ... Ela ficava com raiva no meio do jogo por causa da mecânica ... Ela se tornou violenta; jogou os dados longe. Havia essas explosões muito infantis, imaturas.[51]

Embora o comportamento da jogadora no exemplo de Guillermo seja um pouco extremo em comparação com a maioria dos jogos dos quais participei, testemunhei hostilidade entre os jogadores. Alguns indivíduos

49. Matthew J. Smith e Andrew F. Wood, Online Communication: Linking Technology, Identity, & Culture, 2nd Ed., (Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2005), 107.
50. Chris, entrevista.
51. Guillermo, entrevista.

ficam extremamente chateados quando seu conceito de regras não corresponde ao do Narrador, especialmente se a falha ou morte de seu personagem em um cenário resultar da discordância. Walter cita uma disputa de regras particular na qual um jogador argumentou com sua autoridade como Narrador com relação à física do mundo do jogo. No final das contas, ele aprendeu que o Narrador precisa ter um senso de distanciamento clínico porque "permitir-se entrar naquele espaço de brigas e conflito [é] totalmente perturbador."[52] Chris admite: "Há outros casos em que posso ter perdido minha paciência e dito algumas coisas horríveis para as pessoas que eu nunca deveria ter dito. Eu gostaria da oportunidade de dizer que sinto muito, mas nunca chegarei a [fazê-lo]."[53]

Parte do desafio nos jogos, então, é aprender a "jogar bem com os outros", tanto dentro quanto fora do personagem. Chris explica que, embora os jogos sejam cooperativos, os mecanismos competitivos inatos das pessoas às vezes são ativados e ocorrem debates que podem prejudicar os relacionamentos. Ele brinca que, embora questionar a autoridade seja saudável, "às vezes é muito irritante quando o cara que está questionando você não sabe como usar desodorante e não tem amigos."[54] Este comentário reflete outro estereótipo comum sobre os jogadores Supernerds: eles não só carecem de habilidades sociais, mas também carecem de hábitos de banho adequados. Sem ser solicitado, Henry sentiu a necessidade de observar: "Infelizmente, o antigo estereótipo de higiene precária entre os jogadores tem muitas evidências reais para apoiá-lo."[55] Comentários como esses destacam ainda mais a distinção que muitos jogadores acham que devem fazer entre eles e os Supernerds.

A esmagadora maioria dos participantes também sentiu a necessidade de enfatizar que eles se envolvem em atividades sociais fora do jogo, a fim de se distanciar desse estereótipo. Frequentemente, os grupos de jogos consistem em jogadores que não se conhecem fora da prática do role-playing e que provavelmente nunca se socializariam fora do contexto do jogo. John, o único dos meus participantes que se classificou como uma das "pessoas

52. Walter, entrevista.
53. Chris, entrevista.
54. Chris, entrevista.
55. Henry, entrevista.

legais" do colégio, descreve como ele não gosta de ser rotulado como um "amigo de jogo", achando o termo ofensivo. Ele reclama que, só porque as pessoas compartilham um interesse comum no role-playing, sua amizade não deve ser definida por esses parâmetros. Ele explica: "Você tem muito tempo na vida para sair de casa e sair com as pessoas ... Se o jogo fosse removido da situação, acho que seríamos amigos de cinema ou de livro ou qualquer [outro] tipo de amigos."[56]

Outros entrevistados enfatizaram fortemente a necessidade de moderação nos role-players, para que o indivíduo não perca o contato com o "mundo real". Kevin afirma: "Acho que jogar é uma prática positiva para as pessoas em geral, desde que essas pessoas se lembrem de que não é a vida real. Eu também conheci uma ou duas pessoas que se envolveram tanto em jogos que se perderam, e isso não é positivo."[57] A dita fronteira entre fantasia e realidade muitas vezes pode ser difícil de definir, conforme explorarei em meu capítulo sobre alteração de identidade. No entanto, meus participantes enfatizam que o envolvimento em muitas atividades sociais e culturais diferentes é necessário para a saúde mental. Chris afirma,

> Estar em torno ... ou falar sobre role-playing games 24 horas por dia, sete dias por semana para mim é extremamente prejudicial à saúde. Eu preciso ler um livro. Eu preciso assistir TV. Eu preciso jogar videogame. Eu preciso ver um filme. Preciso ir a um lindo restaurante com meu namorado. Eu preciso ir a museus de arte. Preciso fazer todas essas outras coisas [para] me estimular ... Role-playing games são uma válvula de escape, mas não a única. E eu acho que é muito importante para as pessoas tentarem ter diferentes válvulas de escape.[58]

Pessoalmente, concordo totalmente com a declaração de Chris. No entanto, eu acho que se um indivíduo não tem habilidades sociais suficientes para interagir efetivamente com a sociedade em geral, e o role-playing é a única atividade em que ele pode se sentir bem-vindo, então os grupos de jogo oferecem oportunidades fenomenais de crescimento. Como os jogadores muitas vezes admitem ter se sentido socialmente isolados em algum momento de suas vidas, eles aceitam muito mais as peculiaridades

56. John, entrevista.
57. Kevin, entrevista.
58. Chris, entrevista.

individuais dos outros jogadores. Tendo enfrentado o escrutínio e o julgamento social antes, muitas vezes permanecem menos críticos e com a mente mais aberta. Combinado com a capacidade de mudar de papeis e adotar novas perspectivas, o jogo pode proporcionar um sentimento de inclusão para aqueles que muitas vezes se sentiram excluídos na vida social.

Jogo como Ritual

As experiências de glória e adversidade no jogo são ampliadas quando exploradas em um ambiente de grupo. Por exemplo, os jogadores costumam descrever com carinho os momentos emocionantes em que uma longa história chega ao clímax. Os personagens, que enfrentaram vários desafios menores juntos, agora têm probabilidades muito mais difíceis. Tramas secretas são frequentemente reveladas nessas ocasiões; o vilão central e evasivo pode finalmente aparecer, por exemplo. Os personagens devem apresentar uma frente unida no conflito, pois a derrota é iminente sem uma estratégia eficaz.

Essas experiências compartilhadas geralmente criam um vínculo intenso entre os jogadores. Alguns participantes do meu estudo descreveram esses momentos culminantes com nostalgia. Quando pedi a John para detalhar uma de suas memórias positivas de role-playing, ele descreveu uma longa campanha de *D&D* que culminou em um confronto final com um "dragão incrivelmente poderoso, mergulhado em uma fonte de energia positiva que continuamente nos curaria." Ele relembra o evento com entusiasmo: "Lembro-me de ver a preocupação, a inquietação e o medo. E então eles entraram na batalha e quanto mais lutavam, mais conversavam e mais animados ficavam ... e no final, todos saíram, conversaram, riram, deram as mãos, se cumprimentaram. Ótima experiência, depois que mataram aquele dragão."[59] Este exemplo apresenta uma missão obviamente ao estilo de Tolkien. Um grupo de heróis aventureiros deve enfrentar um adversário poderoso, assim como Bilbo e os anões deviam fazer em *The Hobbit*. A ansiedade antes da batalha aumenta a alegria depois que os membros do grupo derrotam o vilão. Essa experiência compartilhada cria um vínculo

59. John, entrevista.

fora do personagem, uma sensação especial de proximidade entre os jogadores que não tem paralelo na maioria das outras atividades sociais não esportivas. Enquanto experiências como concertos de rock provocam tais sentimentos de unidade e entusiasmo, o processo de compartilhar e criar uma história com outro grupo de pessoas durante um longo período de tempo adiciona uma dimensão fascinante à dinâmica do role-playing: a de uma mitologia compartilhada cocriada.

Esses momentos às vezes terminam em tragédia, em vez de exaltação, especialmente se um membro importante do grupo morre no confronto. A intensidade desses momentos varia de acordo com o talento do Narrador, as atitudes dos jogadores e os vínculos estabelecidos entre os personagens. Walter descreve o momento culminante de uma campanha da *Champions* que ele conduziu no colégio. Um de seus NPCs, Donna, tinha um relacionamento íntimo com um personagem de um dos jogadores. Por ter se tornado muito poderosa, ela teve que se sacrificar para salvar o universo, e seu amante no jogo foi forçado a matá-la. Walter lembra,

> Todo mundo estava chorando lá. Mesmo ao pensar nisso agora ... era tão poderoso. Cada história sobre sacrifício, sobre a nobreza do caráter humano e a capacidade de perseverar apesar de todas as adversidades ... tudo realmente se juntou então ... Foi algo grandioso e nos lembrou a todos porque estamos fazendo isso. Por que estamos dispostos a ter essas lutas, e por que estamos dispostos a gastar horas neste sistema de regras ridiculamente complexo com a álgebra necessária para isso. Foi por causa de momentos como esse.[60]

Mais tarde em sua entrevista, ele indica que os jogadores nesta sessão responderam com "silêncio atordoado e choro".[61] Embora o personagem do jogador neste exemplo tenha realizado um feito heroico ao destruir a ameaça, ele o fez às custas de seu próprio amor e felicidade.

Este tipo de história se enquadra na categoria de tragédia aristotélica clássica. Para Aristóteles, a tragédia deve "despertar piedade e medo" na audiência. Ele indica que "a pena é despertada pelo infortúnio imerecido, o medo pelo infortúnio de [humanos] como nós".[62] Essa resposta emo-

60. Walter, entrevista.
61. Walter, entrevista.
62. Aristóteles [350 B.C.E.], "Section II Part XIV," Poetics, trans. S.H. Butcher, (In-

cional, chamada *catarse*, permite que os membros da audiência expulsem a emoção de dentro de si ao testemunhar os elementos horripilantes da história. A tragédia também é frequentemente marcada pelo personagem central matando alguém próximo a ele. Aristóteles afirma: "Quando o incidente trágico ocorre entre aqueles que são próximos ou queridos - se, por exemplo, um irmão mata, ou pretende matar, um irmão, um filho seu pai, uma mãe seu filho, um filho sua mãe, ou qualquer outro ato do tipo - essas são as situações a serem procuradas pelo poeta".[63] Além disso, Aristóteles acredita que uma certa extensão da história é necessária para que a tragédia se apodere totalmente do público. Ele explica que "quanto maior o comprimento, mais bonita será a peça em razão de seu tamanho, desde que o todo seja claro."[64] Todas essas qualidades descrevem o clímax da história da campanha de *Champions* de Walter descrita acima. Embora as sementes tenham surgido de um módulo pré-formulado publicado por designers do jogo intitulado *The Coriolis Effect*, o investimento emocional dos jogadores nos personagens, o ângulo romântico entre um dos personagens de jogador e o NPC e a duração da campanha intensificaram a experiência da tragédia.[65]

Em última análise, os role-playing games têm o potencial de produzir uma sensação ainda maior de catarse do que as peças e poemas épicos da época de Aristóteles. Enquanto festivais antigos, como o Cidade Dionysia, apresentavam longas peças e performances que se distribuíam ao longo de três dias, os enredos de role-playing podem levar anos para chegar ao clímax.[66] Walter afirma que o enredo de *The Coriolis Effect* chegou ao clímax depois de um ano e meio de jogos semanais e, às vezes, quinzenais. As sessões de jogos geralmente duraram entre três a oito horas; assim, um

ternet Classics Archive, Cambridge: MIT, n.d.) http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.2.2.html, (acessado em 26/2/2008).

63. Aristóteles.

64. Aristóteles [350 B.C.E.], "Section I Part VII,"Poetics, Trans. S.H. Butcher, (Internet Classics Archive, Cambridge: MIT, n.d.) http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.1.1.html, (acessado em 26/2/2008).

65. The Coriolis Effect: Adventure no. 5 for Champions Role Playing Game, (Charlottesville: Iron Crown Enterprises, Inc., 1986).

66. Cassady, Marshall e Pat, "The Beginnings of Theatre," An Introduction to Theatre and Drama, (Lincolnwood: National Textbook Co., 1988), 3.

momento tão poderoso foi alcançado após centenas de horas de jogo. Até que ponto os jogadores experimentam tal intensidade depende das personalidades envolvidas no jogo, do tempo investido e do nível de imersão no personagem.

Independentemente dessas especificidades, a prática de role-playing funciona como um ritual moderno. A função do ritual, de acordo com Victor Turner, é restabelecer vínculos dentro de uma comunidade.[67] Conforme descrito no Capítulo 2, o ritual envolve uma separação da vida cotidiana, uma imersão em uma realidade liminar e uma reintegração de volta ao grupo social após o acontecimento das experiências rituais.[68] Alguns de meus participantes usam ativamente o conceito de ritual para descrever o role-playing em sua linguagem. Kirstyn afirma: "[O role-playing] tornou-se como um ritual - a comida a ser compartilhada, as bebidas a serem consumidas, as risadas e as lágrimas."[69] Walter lamenta a crescente falta de rituais consistentes e formalizados na sociedade moderna. Embora todos os role-playing games exijam alguma mudança entre o reino externo e o liminar, Walter tenta intensificar essas distinções em seu LARP, atualmente em execução. Ele formaliza a mudança entre as atividades dentro e fora do jogo por meio do seguinte processo:

> Todo mundo sabe que quando eu estou pedindo para eles acenderem velas, o jogo está próximo ... quando eu volto para o quarto, que é onde todo o figurino está ... Eu digo a eles: "Da próxima vez eu sair, estarei no personagem." E quando eu saio, há na verdade um ritual dentro do jogo, mas também é um ritual fora do jogo no qual [meu personagem] entra, ao se ajoelhar diante da espada para prestar homenagem ao Príncipe desaparecido. Então, ele olha para todos e diz: "Ave, Quirites." Salve os cidadãos. E então eles repetem de volta, "Ave, César." Salve César, ou neste caso ... líder. E, tanto dentro quanto fora do personagem, isso meio que faz todo mundo [pensar]: "Ok, bam, o jogo começou."[70]

67. Victor Turner, The Ritual Process: Structure and Anti-Structure (Chicago: Aldine Publushing Co., 1969), 96.
68. Arnold van Gennep, The Rites of Passage, trans. Monika B. Vizedom e Gabrielle L. Caffee (Chicago: University of Chicago Press, 1969), 21.
69. Kirstyn, entrevista.
70. Walter, entrevista.

Walter intensifica a mudança normal entre os estágios preliminar e liminar do ritual de role-playing, o que ajuda os jogadores a se aprofundarem na mentalidade de seus personagens.

Depois do jogo, os jogadores geralmente ficam mais um pouco para discutir os eventos do episódio. Nos LARPs, uma reunião mais formalizada é realizada para anúncios, discussões e nomeações para melhor role-playing e figurino. Essas tradições ajudam a criar um sentimento de encerramento para o episódio, mas também aumentam o senso de comunidade, permitindo que todos compartilhem seus momentos favoritos e façam críticas. Em configurações de mesa, esse tempo é geralmente dedicado a conceder pontos de experiência e determinar onde gastá-los, permitindo ao jogador testemunhar como os eventos do jogo afetam diretamente o crescimento do personagem de uma meta-perspectiva. Essas práticas formam o estado pós-liminar, no qual os participantes lentamente se reintegram de volta aos papéis sociais do "mundo real".

Os rituais geralmente contêm algum resquício de uma história mitológica ou arquétipo inerente. No role-playing, o sistema de jogo geralmente fornece a linguagem para a representação desses arquétipos, embora esses símbolos frequentemente derivem de imagens antigas. Os enredos gerais tendem a se enquadrar em estruturas mitológicas tradicionais, como a tragédia clássica ou a jornada do herói. Walter explica que o role-playing representa "os mitos, os arquétipos, os temas, os arcos da história que falam de experiências humanas primordiais. A perda da mãe, a vingança do pai, a busca do seu lugar no universo, a busca das suas verdadeiras origens, o amadurecimento. Quer dizer, essas são coisas que existem desde que ... os seres humanos são sencientes."[71] Esses temas ressoam nas profundezas da mente dos jogadores e a atuação deles promove um nível excepcional de engajamento.

Os criadores do Mundo das Trevas da White Wolf entendem esse poder inerente do role-playing. Eles tecem termos como "arquétipo" e "ritual" diretamente nos conceitos e na mecânica do jogo. Por exemplo, os jogadores escolhem vários arquétipos em *Vampire: the Masquerade* para delinear a personalidade de seus personagens. O livro de regras contém uma

71. Walter, entrevista.

seção inteira explicando o conceito de arquétipos e até inclui uma citação de Carl Jung como uma epigrama. A White Wolf diz a seus jogadores: "Os arquétipos abrangem não apenas personalidades, mas também lugares e coisas. Eles são uma forma de o Narrador fazer com que os jogadores entendam os personagens e o cenário, e os relacione com suas próprias vidas. Os arquétipos nos ajudam a dar sentido às coisas e ajudam o Narrador a tornar a história mais próxima."[72]

Werewolf: The Apocalypse, da White Wolf, utiliza noções tradicionais de tribalismo, totemismo e ritual como uma estrutura para sua conceituação da sociedade lobisomem. Embora fisicamente poderosos e brutais, os lobisomens no Mundo das Trevas agem menos como monstros unidimensionais e mais como unidades tribais nativo-americanas. Os lobisomens possuem uma conexão inerente com a força vital e a terra, que eles chamam de Gaia. Assim, eles são os inimigos naturais dos vampiros, que vivem fora da força vital e a predam para a subsistência.

Personagens lobisomem também devem escolher arquétipos, embora essas atribuições sejam rotuladas de *Augúrios*. "Um augúrio", de acordo com a White Wolf, "reflete os traços de personalidade e interesses gerais do lobisomem, bem como seus deveres para com a matilha. Todos os augúrios são importantes, pois nenhum lobisomem pode desempenhar todos os papéis para seu povo. Quando as matilhas incluem uma variedade de augúrios diferentes, a unidade se torna mais forte como um todo a partir da diversidade de seus membros individuais."[73] Cada Augúrio reflete fases da lua, bem como símbolos mitológicos antigos. Os cinco Augúrios são: Ragabash, a Lua Nova, o Trapaceiro; Theurge, a Lua Crescente, o Vidente; Philodox, a Meia Lua, o Mediador; Galliard, a Lua Gibosa, o Dançarino da Lua (ou Bardo); Ahroun, a Lua Cheia, o Guerreiro.[74]

Este conceito do Augúrio estabelece um senso do papel do personagem na comunidade - ou *tribo* - desde o início.[75] Ao contrário da

72. Graeme Davis, Tom Dowd, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens e Stewart Wieck, Vampire: The Masquerade, 2nd Ed., (Stone Mountain: White Wolf, 1992), 140.
73. Bill Bridges, Robert Hatch e Mark Rein-Hagen, Werewolf: The Apocalypse, (Clarkston: White Wolf Game Studio, 2000), 62.
74. Bridges, Hatch e Rein-Hagen, 63-67.
75. Bridges, Hatch e Rein-Hagen, 62.

sociedade vampírica, na qual os personagens se apunhalam consistentemente pelo domínio, o "objetivo" de *Werewolf* é estabelecer um senso de unidade tribal. Os lobisomens são ainda mais diferenciados uns dos outros por *raça* e se organizam em subgrupos conhecidos como *matilhas*.[76] As matilhas se identificam por meio da dedicação a um determinado totem. O livro descreve o totemismo no sentido tradicional, mas também inclui conceituações modernas:

> Muitos desses totens são grandes espíritos animais, como Corvo ou Urso. Outros, como o Avô Trovão, são mais personificados. Totens menos conhecidos e mais esotéricos, como o Todo-Poderoso Dólar e a Grande Pilha de Lixo, são enigmáticos e bizarros. Cada um desses grandes espíritos tem seus próprios pontos fortes especiais, então a escolha de um totem geralmente está relacionada aos objetivos ou pontos fortes de uma matilha. A escolha é feita durante um rito intenso e místico. A matilha então recebe um espírito totêmico, um servidor espiritual do totem que pode atuar como seu guardião, guiá-los através do mundo espiritual e até mesmo emprestar-lhes poder místico.[77]

No final do livro de regras do *Vampire*, os escritores listam Carl Jung, Joseph Campbell e Mircea Eliade como algumas das muitas fontes de inspiração para o Mundo das Trevas.[78] Os designers do jogo claramente possuem uma familiaridade teórica com o poder do arquétipo, do mito, do totemismo e do ritual.

Embora RPGs como *Dungeons & Dragons* também usem mito e arquétipo, o uso desses termos na estrutura dos jogos da White Wolf fornece uma linguagem metafórica para os jogadores, oferecendo-lhes uma compreensão mais profunda da prática do role-playing em si. Em *Vampire*, por exemplo, a máscara se refere à necessidade dos vampiros de mascarar sua verdadeira natureza dos humanos, mas também ao próprio ato de performar um papel. Em *Werewolf*, os jogadores representam práticas tribais como uma forma de nostalgia em relação ao desbotamento do mundo, das culturas nativas e dos seus rituais. Ao fazer isso, a própria prática do role-playing recapitula os ideais tribais tradicionais em rituais modernos

76. Bridges, Hatch e Rein-Hagen, 59.
77. Bridges, Hatch e Rein-Hagen, 42.
78. Davis et al., 269.

e formas de contar histórias. Desta forma, os designers do jogo chamam a atenção dos jogadores para o potencial do role-playing para atuar como uma prática comunitária unificadora. Essas práticas unificadoras são poucas e distantes entre si em nossa sociedade ocidental fragmentada.

Curiosamente, muitos dos jogadores em meu estudo responderam que não se sentiam parte de uma "comunidade" de jogadores. Alguns afirmaram que o LARP fornece um senso de comunidade maior do que a mesa, devido ao maior número de jogadores. Outros presumiram que eu estava me referindo a lojas de jogos ou convenções internacionais quando usei a palavra "comunidade". Omega afirma: "Demorou cerca de um ano e meio jogando para perceber que não era só eu e os poucos que conhecia. Na verdade, era uma comunidade mundial que se reunia e compartilhava os mesmos gostos e desgostos [e que têm] a mesma experiência quando estão atuando como esses personagens, trazendo vida a isso e vendo um mundo totalmente novo por meio de seu role-playing."[79]

Omega assume que uma comunidade deve ser grande em números ao invés de "poucos", uma resposta ecoada por muitos de meus entrevistados. No entanto, Dictionary.com define comunidade como "um grupo social, religioso, ocupacional ou outro grupo que compartilha características ou interesses comuns e é percebido ou concebido como distinto em algum aspecto da sociedade mais ampla dentro da qual existe." Outra definição no site indica que uma comunidade pode ser "de qualquer tamanho".[80] A sensação de alienação social e estigma vivida por muitos jogadores, tanto em geral quanto como resultado do role-playing, ofusca os jogadores do sentido mais profundo de pertencimento que o role-playing pode fornecer.

Alguns de meus entrevistados compararam a prática de role-playing a outras atividades rituais em grupo que envolvem jogos. "Elton" explica, "Algumas pessoas começam a jogar boliche. Algumas pessoas jogam sinuca. Algumas pessoas vão e fazem suas próprias coisas dentro de seu próprio grupo social. Isso é exatamente o que nós aproveitamos." No entanto, ele admite que a maioria das pessoas não consegue ver as semelhanças entre o role-playing e outras formas de jogo. Ele lamenta: "Role-playing

79. Omega, entrevista.

80. "Community," Dictionary.com Unabridged v 1.1, http://dictionary.reference.com/browse/community, (acessado em 26/2/2008).

não é socialmente aceito no mesmo reino que de um cara passar a noite jogando pôquer ou das mulheres jogando bridge."[81] Kevin faz questão de distinguir o role-playing como um "hobby", em vez de apenas um jogo. Ele explica: "Leva muito tempo. E é um grande compromisso. Não é apenas um jogo, é realmente um hobby, e digo isso a todos quando vendo o produto. Se você está procurando um jogo para abrir uma caixa, sentar e jogar por duas horas em uma tarde chuvosa, não tente o role-playing. Não é isso que você está procurando."[82]

Além do comprometimento do tempo, o role-playing também difere de outras maneiras. Embora muitos jogos ofereçam os benefícios do exercício mental e do estabelecimento da coesão do grupo, o role-playing adiciona aspectos de cocriação e estrutura narrativa que faltam em outras atividades. Essas características podem aprofundar os relacionamentos entre os role-players. Chris descreve uma instância em que o processo de cocriação no jogo também estabeleceu um vínculo fora do personagem:

> Especialmente com as cenas mais intensas, você pode ter uma conexão íntima com alguém. Há uma mulher que encontrei em minha última experiência com o LARP, que nunca havia encontrado antes. E dentro de cinco minutos, nós dois tínhamos que nos comportar como se fôssemos primos, [falando espiritualmente]. E nós fizemos isso, nós conseguimos, e interpretamos um para o outro assim por algumas horas. E depois disso ... como não me sentir próximo de alguém assim? Quer dizer, [ela foi] capaz de chegar lá comigo, tão rápido, tão rápido. Eu nem sei o sobrenome dela. Eu nem sei qual é a cor favorita dela, qual é o aniversário dela, eu não conheço o signo dela, então ... Eu não sei nada sobre ela ... Você não conhece alguém tão rápido fora do role-playing, eu acho.[83]

A maioria das minhas próprias experiências de role-playing ecoa o exemplo que Chris descreve. Embora todos os jogos possuam inerentemente diferenças de personalidade que podem entrar em conflito, a maioria dos RPGs envolve explorar a fonte pessoal de criatividade e tecer uma história com os outros. De uma maneira poderosa, os role-players mergulham no

81. "Elton", entrevista.
82. Kevin, entrevista.
83. Chris, entrevista.

conteúdo de sua mente inconsciente, compartilhando seus pensamentos secretos, desejos e potencialidades uns com os outros. Desiree explica:

> Quando você entra no mundo de fantasia de uma pessoa, quando você entra no personagem de fantasia de uma pessoa, quando você se torna amigo do personagem de fantasia de uma pessoa, você se torna amigo de uma parte dela que ela escondeu da maior parte da sociedade. Portanto, não só sou amigo da maioria dos jogadores com quem joguei antes de começarmos a jogar, como percebi que realmente queria ser amigo deles, mesmo no mundo dos jogos. Mesmo com seu personagem de fantasia, que é realmente uma parte deles, muito profunda em seus corações que ninguém mais conhece.[84]

O role-playing oferece a possibilidade dos relacionamentos fora do jogo serem aprimorados por meio de um profundo envolvimento com as fantasias de cada um, tanto em nível individual quanto comunitário.

Este capítulo detalhou como o role-playing permite que os indivíduos que se sentem alienados da maioria da sociedade experimentem perspectivas alternativas, compreendam melhor e tenham empatia com os outros e estabeleçam um senso de comunidade muito necessário. Os próximos dois capítulos explicam como os cenários de role-playing podem oferecer aos indivíduos a oportunidade de aprender uma variedade importante de habilidades por meio da solução de problemas e da construção de cenários, tanto em contextos "sérios" quanto como atividade de lazer.

84. Chris, entrevista.

4

Role-Playing como Construção de Cenários e Solução de Problemas

Como já discutimos, o role-playing é amplamente usado em uma variedade de contextos. O role-playing funciona como uma forma moderna de ritual, reforçando a coesão social por meio de experiências dramáticas compartilhadas. O role-playing também fornece uma ferramenta útil para fins de treinamento e educação. Devido ao amplo escopo de possibilidades inerentes à representação de funções e situações, uma enorme gama de organizações considera sua aplicação útil, incluindo corporações, estabelecimentos médicos, igrejas, psicólogos, prisões, bases militares e instituições educacionais. Enquanto os capítulos anteriores se concentraram na dinâmica social oferecida pelo role-playing, esse capítulo tratará especificamente da ampla gama de habilidades que as pessoas podem adquirir por meio da encenação de cenários.

A grande mídia constantemente rebaixa os RPGs e seus participantes, rotulando os role-players de "geeks" e "nerds". A percepção pública dos indivíduos que se engajam nessa atividade subcultural varia do ridículo ao pânico moral. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks e W. Keith Winkler descrevem a reação cultural incorrida como resultado da popularização do primeiro RPG, *Dungeons & Dragons*:

> O *D&D* foi definido como uma ameaça aos valores e interesses da sociedade logo depois de ter surgido no radar cultural do mainstream estadunidense no final dos anos 1970. A ameaça se manifestou principalmente em temores de adoração

> ocultista e condições psicológicas negativas, incluindo o suicídio, todos apresentados pelos meios de comunicação de forma estilizada e estereotipada. Nessas e em muitas outras fontes culturais populares, os redatores da equipe, aparentemente não familiarizados com jogos de fantasia, relataram as preocupações dos adultos - pais, políticos, policiais e líderes religiosos - sobre os jogos de fantasia como fonte de corrupção infantil.[1]

Paradoxalmente, quando o role-playing ocorre nos chamados "jogos sérios", as publicações populares e acadêmicas costumam celebrar seus benefícios. O tom geral da resposta do público a esses jogos permanece positivo, enfatizando como o role-playing pode oferecer um método revolucionário de treinamento. Este capítulo explica como, em uma variedade de contextos, instituições respeitáveis consideraram a prática do role-playing mais valiosa do que perigosa. Na verdade, os proponentes dos chamados "jogos sérios" enfatizam a relativa segurança oferecida pelos cenários de jogos. De acordo com David Michael e Sande Chen, autores de Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform, "Muitas habilidades podem ser ensinadas apenas fazendo, e muitas lições podem ser aprendidas apenas através do fracasso. Jogos sérios permitem que o treinamento ocorra em um ambiente não letal."[2]

Existe uma diferença entre a forma como o mainstream vê o role-playing em ambientes institucionais e o role-playing para o lazer (RPGs). O mainstream considera o role-playing valioso quando orientado para um "propósito" específico e quando estruturado e supervisionado por figuras de autoridade, como gerentes, terapeutas, educadores e sargentos instrutores. No entanto, o envolvimento em role-playing para entretenimento é descartado como sem qualquer tipo de valor e potencialmente prejudicial para a psique dos jogadores. Eu gostaria de problematizar esse conceito de "jogos sérios" como uma unidade distinta dos RPGs. Este capítulo detalhará os muitos benefícios do role-playing para fins de treinamento,

1. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler, "Introduction: Fantasy Games, Gaming Cultures, and Social Life," Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 8.
2. Sande Chen e David Michael, Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform (Boston: Thompson Course Technology, 2006), xvi.

enquanto o Capítulo 5 examinará especificamente como a participação em RPGs também incentiva o desenvolvimento de habilidades importantes em um ambiente de lazer.

A Vantagem do Role-Playing

A prática do role-playing envolve três funções principais: construção de cenários, resolução de problemas e treinamento de habilidades. A construção de cenários descreve a projeção de potenciais cronogramas futuros e a conjectura subsequente a respeito das dificuldades, benefícios e consequências envolvidas na execução de conjuntos específicos de ações. O conceito foi popularizado no campo dos negócios por pioneiros como Peter Schwartz. Em seu livro The Art of the Long View, Schwartz descreve técnicas originalmente desenvolvidas dentro da empresa Royal / Dutch Shell e posteriormente extraídas da experiência em primeira mão com as principais instituições e empresas do mundo, incluindo a Casa Branca, BellSouth, PG&E, a EPA, e a Bolsa de Valores Internacional.[3] De acordo com Uri Avin e Jane Debner, os especialistas distinguem a construção de cenários, que envolve fazer a pergunta: "O que você acha que pode acontecer?" da visão, que pergunta: "O que você gostaria que acontecesse?"[4] Projetar cenários envolve estabelecer os dados e as incertezas de um determinado curso de ação. Os modeladores de negócios, então, criam soluções com base em cinco forças motrizes: sociedade, tecnologia, meio ambiente, política e economia (STEPE).[5] Embora o conceito de construção de cenários tenha surgido no campo dos negócios, outras instituições, como os militares, há muito usam cenários como um meio para projetar futuros potenciais.

A resolução de problemas é outra função relacionada ao role-playing. Os cenários colocam os jogadores em situações difíceis que geralmente requerem um alto nível de análise crítica para resolução. Os jogadores devem avaliar as opções abertas a eles, como recursos disponíveis e reações sociais

3. Peter Schwartz, The Art of the Long View: Planning for the Future in an Uncertain World (New York: Currency Doubleday, 1991), contracapa.
4. Uri P. Avin e Jane L. Debner, "Getting Scenario Building Right," Planning 67, n. 11 (Novembro 2001): 22.
5. Avin e Debner, 23.

potenciais aos estímulos. O role-playing permite que as pessoas encontrem soluções para dilemas em um ambiente seguro e de baixo risco, geralmente com o objetivo de treinar habilidades em mente. Este capítulo detalha a abundância de diferentes habilidades que os pesquisadores afirmam que os cenários de role-playing podem treinar.

Muitos pesquisadores insistem que o aprendizado ativo é superior no desenvolvimento do treinamento de habilidades do que o aprendizado passivo. A aprendizagem ativa permite que os alunos tenham a oportunidade de atingir um alto nível de engajamento e interatividade com o material, enquanto a aprendizagem passiva favorece a entrega unidirecional de informações. A aprendizagem passiva permanece dominante na educação, já que a maioria dos ambientes de ensino tradicionais favorece a abordagem de cima para baixo. No entanto, novos estudos pedagógicos muitas vezes encorajam a experimentação com técnicas de aprendizagem ativa.[6] Os educadores estão começando a reconhecer o valor dos "modos de pensamento participativos e experienciais" como complementares aos "modos reflexivos distanciados" padrão, como observação e análise imparcial.[7] De acordo com Beres Joyner e Louise Young, o role-playing tem sido apontado como o método instrucional mais amplamente praticado para o desenvolvimento de habilidades interpessoais. O role-playing também se tornou um método de ensino valioso para o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes, muitas vezes ajudando na transição da sala de aula para o ambiente profissional. O role-playing contribui com vida e imediatismo para o material descritivo acadêmico, inspira os alunos a relembrarem mais informações do que fariam em palestras e incentiva a diversão durante a aprendizagem.[8]

Os jogos atraem os jovens contemporâneos que, em nosso estilo de vida acelerado com alta saturação da mídia, esperam velocidade e interatividade. Howard Witt, do Chicago Tribune, declarou recentemente:

6. Beres Joyner e Louise Young, "Teaching Medical Students Using Role Play: Twelve Tips for Successful Role Play," Medical Teacher 28, n. 3 (2006): 225.
7. Mitchel Resnick e Uri Wilensky, "Diving into Complexity: Developing Probabilistic Decentralized Thinking Through Role-playing Activities," The Journal of the Learning Sciences 7.2 (1998): 154.
8. Joyner e Young, 225.

"Alguns pesquisadores chegam a sugerir a substituição de grande parte do currículo tradicional de-volta-ao-básico K-12 por uma nova geração de materiais baseados em jogos para capturar a atenção cada vez mais curta da juventude de hoje."[9] O role-playing oferece o benefício de um aprendizado conveniente quando comparado à educação tradicional ou à aquisição de experiência do "mundo real". De acordo com especialistas em treinamento, os líderes de cenário "muitas vezes podem demonstrar mais ideias, habilidades e técnicas em um role-play de dez minutos do que em trinta ou quarenta minutos com pessoas 'reais'."[10] Além disso, o role-play oferece a oportunidade de feedback imediato logo após a sessão, uma qualidade de alto valor didático para os participantes.[11]

Além disso, o role-playing aumenta o prazer do processo de aprendizagem enquanto diminui o risco incorrido por meio da experiência no mundo real. Os cenários oferecem a oportunidade de experimentar diferentes papéis ou cursos de ação em uma atmosfera segura com baixo custo para os jogadores. Algumas autoridades até reconhecem as qualidades rituais do role-playing. Como a especialista em cuidado pastoral Pamela Couture descreve com eloquência, o role-playing fornece um espaço ritual no qual "estimulação, excitação e emoção podem ser vivenciadas de forma adequada sem vergonha ou culpa ... Um processo ritual em uma aula introdutória de cuidado pastoral cria um quadro em torno ludicidade que protege a criatividade e a liberdade no processo de aprendizagem e relaxa a seriedade quando o insight e o aprendizado são reforçados."[12] Quando os participantes percebem a atividade como" apenas um jogo", eles relaxam seus sentimentos de investimento no sucesso e experimentam menos estigma social para o fracasso.

9. Howard Witt, "Researchers Say Video Games May Be Key to Teaching Youngsters," Chicago Tribune, 9 fev., 2007.
10. John Brickell e Robert Wubbolding, "Role Play and the Art of Teaching Choice Theory, Reality Therapy, and Lead Management," International Journal of Reality Therapy XXIII, no. 2 (Spring 2004): 42.
11. P. Dieckmann et al., "Role-playing for More Realistic Technical Skills Training," Medical Teacher 27, no. 1 (2005): 124.
12. Pamela D. Couture, "Ritualized Play: Using Role Play to Teach Pastoral Care and Counseling," Teaching Theology and Religion 2, n. 2 (1999): 97.

Os teóricos de role-playing examinam a relação interdependente entre a dificuldade da tarefa e a recompensa tanto no prazer quanto nos benefícios potenciais dos jogos.[13] Em cenários de negócios profissionais, por exemplo, os participantes são recompensados por supervisores e colegas pelas "decisões executivas inteligentes, racionais e bem planejadas."[14] Mesmo os jogadores que gostam de vários tipos de jogos para entretenimento - incluindo jogos de tabuleiro e cartas - localizam seu prazer como enraizado nos desafios mentais necessários para o sucesso e a gratificação competitiva inerente a superar um oponente.[15] Guardando um "amor pelo pensamento" e um desejo de interação social, os jogadores descrevem sua diversão da seguinte maneira: "Você tem que realmente pensar e tomar decisões, mas você também se diverte e se socializa". Os entusiastas de jogos acreditam que esta rara combinação de exercício mental e entretenimento não pode ser duplicada em ambientes de sala de aula tradicionais: "Se essas situações são retiradas de um ambiente acadêmico e colocadas em um ambiente de entretenimento, as pessoas descobrem que gostam de usar o cérebro muito mais do que elas acreditavam".[16] Assim, o prazer para os jogadores é duplo; eles experimentam sua própria aptidão observada objetivamente, mas também as recompensas de glória e distinção percebidas subjetivamente.[17]

Os jogadores também ganham com suas perdas. A falha em cenários pode fornecer oportunidades de aprendizagem importantes; portanto, a dificuldade do jogo deve ser um desafio significativo para o engajamento total. Como sugere a especialista em liderança organizacional Linda Naimi, "as simulações permitem que os alunos apliquem a teoria e os conceitos a situações realistas e aprendam com seus erros, bem como com as boas decisões

13. Boreum Choi et al. "Collaborate and Share: An Experimental Study of the Effects of Task and Reward Interdependencies in Online Games," CyberPsychology and Behavior 10, no. 4 (2007): 591 –595.
14. Robert M. Fulmer, J. Bernard Keys e Stephan A. Stumpe, "Microworlds and Simuworlds: Practice Fields for the Learning Organization" Organizational Dynamics (Primavera 1996): 37.
15. Mary T. Nguyen, "Mind Games: With No Aversions to Diversions, Columbia's Adult Gamers Come Together for Social Fun and Mental Challenges," Columbia Daily Tribune, 9 mar., 2007.
16. Nguyen.
17. Choi et al., 594.

que tomam."[18] O educador secundário Bill MacKenty, que defende o uso de jogos de computador na sala de aula como um auxílio à instrução, insiste que "desprovidos de desafio ou risco de fracasso", os jogos perdem seu valor de diversão.[19] As crianças dedicam grande quantidade de tempo e energia para compreender e jogar um jogo, mas apenas com um bom desafio e um papel atraente. Além disso, o fracasso pode fornecer feedback imediato e se tornar uma ferramenta valiosa quando combinada com instruções ponderadas e deliberadas.[20] MacKenty cita um exemplo de sua própria experiência com o ensino e o jogo Civilization. A popular e complexa série de simulação de computador Civilization desafia os jogadores a criar uma cultura de sucesso, forçando-os a batalhar com sociedades rivais pela sobrevivência e domínio:

> Um dia, quando os alunos e eu estávamos jogando Civilization em sala de aula, vários meninos imediatamente se lançaram sobre a cidade mais próxima que puderam encontrar, iniciando uma guerra logo no início do jogo. Depois de alguns turnos, eles perderam. Então, aproveitei para falar com eles sobre o uso indevido da força. A conversa logo se transformou em uma discussão sobre eventos atuais, e os alunos tiveram alguns insights importantes sobre a guerra e suas consequências.[21]

Esses exemplos desafiam as noções de pais preocupados e críticos da mídia, que temem que a violência nos videogames e em outras áreas da cultura popular incentive a aceitação de tais atividades e o envolvimento delas no mundo real.

Mesmo sem o elemento didático de instrução supervisionada, jogadores experientes do Civilization descobrem a loucura de enfatizar demais as forças armadas. O jogo incentiva o equilíbrio de outros elementos da sociedade, como maravilhas culturais, orientação governamental, avanços científicos, entretenimento, religião e melhorias na cidade. Embora as culturas de base militar possam dominar, elas devem de alguma forma administrar uma

18. Linda Naimi, "Strategies for Teaching Research Ethics in Business, Management and Organisational Studies," The Electronic Journal of Business Research Methods 5, no. 1 (2007): 33.
19. Bill MacKenty, "All Play and No Work: Computer Games are Invading the Classroom— and Not a Moment Too Soon," School Library Journal (Setembro 2006): 47.
20. MacKenty, 48.
21. MacKenty, 48.

população infeliz e podem, eventualmente, ainda perder o jogo se outra sociedade alcançar uma vitória "cultural" ou "corrida espacial". Os críticos podem desencorajar jogos como Civilization em ambientes educacionais com base em conteúdo impróprio, mas essas simulações costumam ser muito mais complexas e cheias de nuances do que parecem. Além disso, as simulações geralmente oferecem dilemas adultos do mundo real, muitos dos quais podem ser enfrentados no futuro, seja em um contexto específico de domínio ou mais generalizado.

Para mapear adequadamente os amplos benefícios que os jogos oferecem para o treinamento de habilidades e a resolução de problemas, detalharei esses ganhos em termos de dois eixos relacionados: as dimensões psicológicas das próprias habilidades e os locais institucionais que facilitam sua aquisição. Minha discussão incluirá uma variedade de abordagens educacionais diferentes, variando de role-play imersivo a simulações táticas, já que ambos os fatores funcionam juntos em RPGs.

Dimensões da Aquisição de Habilidades

Os pesquisadores anunciam os cenários de role-playing como altamente úteis no incentivo ao crescimento em muitas dimensões da psicologia humana. Essas dimensões incluem (mas não se limitam a): pessoal, interpessoal, cultural, cognitiva e profissional. Embora os estudos citados nesta seção sejam extensos em escopo, eles desejam atingir três objetivos principais. Alguns estudos tentam identificar a ausência inerente de características ou habilidades nos participantes por meio do uso de jogos. Outros detalham procedimentos específicos projetados para cultivar as características ou habilidades desejadas nas disciplinas de treinamento. Outros procuram avaliar a eficácia dos cenários destinados a avaliar ou treinar. Apesar dessa gama de objetivos, a pesquisa continua extremamente positiva em favor de cenários de role-playing e jogos, enfatizando sua utilidade no ensino.

Habilidades Pessoais

Eu defino "habilidades pessoais" como aspectos do eu que permanecem, em sua maior parte, contidos no indivíduo. As habilidades pessoais cultivam os atributos positivos da personalidade humana e também podem

melhorar o relacionamento de uma pessoa consigo mesma. No entanto, a melhoria de tais características muitas vezes também aumenta as interações de uma pessoa com outras pessoas e com o mundo externo em geral. Assim, as habilidades pessoais podem frequentemente se relacionar com as habilidades interpessoais na prática.

Os cenários de role-playing fornecem a oportunidade de desenvolver autoconfiança, à medida que os jogadores praticam e aprendem a ter sucesso em uma tarefa.[22] Os jogadores também aprendem a espontaneidade, pois os cenários muitas vezes os forçam a "pensar por si próprios"[23] e responder rapidamente aos estímulos.[24] Essas respostas muitas vezes exigem criatividade por parte dos participantes,[25] que devem improvisar soluções para problemas complexos ou adotar papéis de identidade alternativos para ter sucesso na simulação. Nesse sentido, o role-playing oferece um espaço para que os jogadores ativem suas sensibilidades artísticas e intelectuais e pode oferecer um modelo de criatividade que os jogadores podem aplicar ao "mundo real".[26]

O role-playing fornece a oportunidade para os participantes avaliarem e compreenderem as consequências de suas ações,[27] tanto tática quanto emocionalmente. Alguns cenários treinam sensibilidades morais,[28] convidando os participantes a examinarem seus sistemas de valores éticos em situações difíceis de tomada de decisão.[29] Essas atividades testam a compreensão do jogador sobre a aceitabilidade de práticas específicas e demonstram as consequências que uma conduta antiética ou mau julgamento podem incorrer em uma carreira e reputação.[30] Educadores de jornalismo usam cenários para replicar situações eticamente desafiadoras, permitindo que futuros repórteres aprendam a tomar decisões instantâneas sob a pressão

22. Brickell e Wubbolding, 41.
23. Couture, 96.
24. Brickell e Wubbolding, 41.
25. Andrea L. Foster, "Where Worlds are Born," Chronicle of Higher Education 53, no. 44 (7 jun., 2007): 26.
26. Couture, 96.
27. MacKenty, 48.
28. Couture, 96.
29. Lynnette Hoffman, "Virtual Life Delivers Tools for a Real Life," The Australian (20 out., 2007): 30.
30. Naimi, 33.

de eventos acelerados.[31] Simulações de treinamento militar incentivam os indivíduos a desenvolver valores como lealdade, dever, respeito, honra e serviço abnegado.[32] Soldados bem-sucedidos aprendem essas habilidades cultivando a capacidade de prestar atenção, seguir ordens e trabalhar duro. Por outro lado, se os soldados decidirem "festejar" e minimizar seu trabalho, eles falham.[33] Outros órgãos governamentais também empregam cenários para treinar a conduta ética. No jogo Quandaries, por exemplo, o Departamento de Justiça testa a compreensão de seus funcionários sobre as regras de ética federais.[34]

O imediatismo dos jogos inspira motivação, estimula o envolvimento ativo por parte dos participantes e encoraja o desenvolvimento de comportamentos "adultos" para participantes de todas as idades.[35] Situações estressantes ou traumáticas provocam o desenvolvimento de habilidades avançadas de enfrentamento.[36] Porque suas ações produzem, muitas vezes, terríveis consequências no jogo, os jogadores aprendem a assumir responsabilidades como tomadores de decisão.[37] Os role-players bem-sucedidos aprendem a priorizar seus objetivos e ações e adiar a gratificação. Eles devem regular seus comportamentos e agir de forma deliberada e intencional.[38]

A participação no role-playing também é um processo autoconsciente e reflexivo, proporcionando aos indivíduos a oportunidade de aprimorar suas habilidades de autoconsciência e observação.[39] A ativação de um "papel" insere o jogador em um espaço liminar único no qual ele ou ela habita uma consciência dividida ou identidade dual. Ao contrário do trabalho de transe

31. Dal M. Herring, "Role Playing Shows Pitfalls of Quick Decision," Journalism Educator 40, no. 2 (Verão 1985): 27.
32. Anthony Breznican, "U.S. Army Recruiters Create Military-Life Video Games," Toronto Star, 25 maio, 2002.
33. Breznican.
34. Chen e Michael, 87.
35. William James Stover, "Teaching and Learning Empathy: An Interactive, Online Diplomatic Simulation of Middle East Conflict," Journal of Political Science Education 1, n. 2 (maio-ago. 2005): 209.
36. Hoffman.
37. Stover, 217.
38. Elena Bodrova e Deborah J. Leong, "The Importance of Play: Why Children Need to Play," Early Childhood Today 2, n. 1 (Setembro 2005)
39. Joyner e Young, 229.

ou hipnotismo, a identidade primária do role-player é autoconsciente e, ainda assim, observadora, vendo as ações e motivações representadas pela identidade desempenhada. Conforme descrito no Capítulo 3, esse contraste entre a identidade principal e a persona pode ajudar no desenvolvimento da autoconsciência e aumentar a compreensão das subjetividades dos outros, um passo importante para melhorar as relações interpessoais.

Habilidades Interpessoais

Pesquisadores reconhecem amplamente o potencial do role-playing para estimular o desenvolvimento da empatia. Os exercícios de aculturação que visam ampliar as perspectivas sobre as questões culturais globais atuais ajudam os participantes a sentirem empatia por outras pessoas que estão mudando de culturas e estabelecerem uma compreensão significativa das questões que os imigrantes enfrentam.[40] Os instrutores de escrita desenvolvem empatia por meio de caracterizações de papéis e produzem catarse em grupos de sensibilidade e terapia.[41] Instrutores de negócios preocupados com a ética em procedimentos de pesquisa desenvolvem exercícios de role-playing com o propósito expresso de encorajar a honestidade, integridade e justiça na experimentação humana.[42] Estudantes de medicina se envolvem em um treinamento extensivo de role-play para ajudá-los a desenvolver habilidades humanísticas para interação com futuros pacientes.[43] Além disso, os ambientes educacionais empregam cenários de julgamento moral apresentando jogadores opostos com diferentes níveis de maturidade moral, o que resulta em estilos pró-sociais de pensamento.[44] Um desses ambientes de role-playing online, o Quest Atlantis, promove a responsabilidade social

40. Rob Foels e Thomas J. Tomcho, "Teaching Acculturation: Developing Multiple 'Cultures' in the Classroom and Role-Playing the Acculturation Process," Teaching of Psychology 29, n. 3 (jul. 2002): 226–229.
41. Valerie Schneider, "Role Playing and Your Local Newspaper," Speech Teacher 21.3 (set. 1972), 227.
42. Naimi, 29.
43. Joyner e Young, 229.
44. Jack Arbuthnot, "Modification of Moral Judgment Through Role Playing," Developmental Psychology 11, n. 3 (maio 1975), 323.

e a compaixão em crianças de 9 a 12 anos, atribuindo aos jogadores tarefas como identificar espécies ameaçadas de extinção.[45]

Conforme descrito no Capítulo 3, o mecanismo mais importante por meio do qual o role-playing promove a empatia é a alteração da identidade, ou a adoção de um "papel" diferente de sua identidade primária. A alteração da identidade permite aos indivíduos a oportunidade de se colocarem no lugar de outro ser humano, real ou imaginário. Estudos demonstram que cenários de role-playing em ambientes clínicos encorajam os participantes a desenvolverem uma "teoria da mente" além da sua própria e incorporá-la, escapando brevemente de seu próprio narcisismo subjetivo. Esse processo permite que os jogadores entendam as motivações dos outros,[46] adotem suas perspectivas[47] e considerem suas necessidades.[48]

Os cenários de role-playing são excelentes ferramentas para desenvolver habilidades de comunicação verbal e não verbal entre os participantes.[49] Em um nível preliminar, esses exercícios podem servir a uma função relaxante e quebra-gelo, auxiliando na coesão imediata do grupo.[50] A comunicação contínua[51] é frequentemente necessária para o sucesso. Os cenários de role-playing criam "um ambiente dinâmico e interativo", promovendo um potencial individual importante, bem como a expressão da equipe.[52] De acordo com um estudo sobre trabalho em equipe e jogos online, compartilhar tarefas e recompensas subsequentes cria uma "interdependência [que] constrói confiança e intimidade entre os jogadores e também os motiva a manterem um bom relacionamento entre si."[53] Em última análise, o role-playing em grupo inspira o aprendizado cooperativo e a responsabilidade individual pelo destino da equipe.[54]

45. Foster.
46. Joyner e Young, 225.
47. Resnick e Wilensky, 154.
48. Bodrova e Leong.
49. Joyner e Young, 229.
50. Schneider, 227.
51. Stover, 211.
52. Teng-Wen Chang e Jessica H. Huang, "A Pilot Study of Role-Interplay in a Web-Based Learning Environment," Educational Media International 39, no.1 (March 2002):84.
53. Choi et al., 592.
54. Stover, 211.

O role-playing em equipe também desenvolve habilidades de liderança, uma vez que cada grupo precisa de pelo menos um líder. Quer um jogador seja voluntário ou designado para a função, a equipe se beneficia da nomeação de um líder, de quem pode se esperar que tome as decisões finais ou sirva como a "rosto" do grupo em negociações sociais com grupos externos ou oponentes. A dinâmica de grupo força os líderes a tentarem manter a estabilidade coletiva e a alteração da identidade permite que os líderes entendam melhor as perspectivas alternativas. A instrutora Rebecca Whitehead ensinou Introdução à Liderança Aplicada em um ambiente de role-playing online, onde "os alunos formam equipes, desenvolvem metas, discutem problemas e acompanham o progresso, mas eles se encontram apenas no mundo virtual". O exercício fez com que um aluno observasse que um bom líder, "seja no mundo real ou virtual, deve reconhecer as personalidades e habilidades dos diferentes membros do grupo".[55]

Finalmente, os cenários fornecem oportunidades para os participantes confrontarem o comportamento disfuncional neles e nos outros, bem como desenvolverem estratégias para uma interação social mais eficaz. Deficiências cognitivas resultantes de lesão cerebral traumática, síndrome de Down ou autismo podem prejudicar a capacidade de uma pessoa encontrar e manter um emprego devido à limitações nas habilidades sociais.[56] O role-playing oferece experimentação social de baixo risco em um ambiente seguro, enquanto as simulações de computador testam indivíduos em pistas sociais, como a identificação de expressões faciais e a prática de reações adequadas aos comentários de clientes e colegas de trabalho.[57]

O treinamento de habilidades sociais também ajuda as pessoas com problemas de comportamento. Os teóricos da educação Howard Muscott e Timothy Gifford postulam que esse treinamento deve ser onipresente. Eles afirmam que as escolas modernas "devem enfrentar o desafio de uma paisagem social em mudança, reestruturando o currículo formal para incluir instrução direta em habilidades pró-sociais para todos os alunos, não

55. Elizabeth Quill, "Course Uses an Online Game to Teach Leadership," Chronicle of Higher Education 54, no. 2 (7 set., 2007).
56. Janice Podsada, "A Path to Employment: Firm's Software Program Helps People With Cognitive Problems Gain Job Skills," The Hartford Courant (25 abr., 2007).
57. Podsada.

apenas aqueles que atualmente exibem, ou estão em risco de desenvolver, distúrbios comportamentais".[58] Alguns role-playing games promovem especificamente habilidades pró-sociais em jovens, como o Reach Out Central. Este ambiente virtual incentiva os jogadores a viajarem por uma vizinhança virtual, construindo amizades e ajudando os personagens nas lutas típicas da vida, como lidar com o divórcio, baixa autoestima e ansiedade social.[59]

Como alternativa, os cenários de treinamento de aplicação da lei não são usados para ensinar pessoas com problemas emocionais a coexistir mais apropriadamente com outras, mas sim para treinar policiais a lidarem com pessoas em uma situação de conflito ou crise.[60] Da mesma forma, os cenários treinam os guardas prisionais como desescalarem situações em vez de responderem com confronto. Essas habilidades podem significar a diferença entre a vida ou a morte nas crises do "mundo real".[61]

Habilidades Culturais

Relacionado ao aprimoramento da comunicação interpessoal, o role-playing também pode apresentar aos participantes perspectivas culturais alternativas. À medida que o mundo se move em direção a uma consciência mais global, o desenvolvimento de uma compreensão ativa de outras práticas, tradições e paradigmas culturais torna-se crucial. Entre outras influências, guerras, desastres naturais e mudanças tecnológicas criam um senso de permeabilidade entre as fronteiras geográficas e socioeconômicas tradicionais.[62] No entanto, apesar da exposição de vários canais da mídia de massa, muitas pessoas têm dificuldade em compreender perspectivas sociais alternativas sem interação pessoal. Assim, alguns especialistas empregam

58. Timothy Gifford e Howard S. Muscott, "Virtual Reality and Social Skills Training for Students with Behavioral Disorders: Applications, Challenges and Promising Practices," Education and Treatment of Children 17, no. 4 (novembro 1994).
59. "Virtual Life Delivers Tools for a Real Life," EBSCO Search, The Australian (20 out. 2007).
60. James Amos, "In Case of Emergency: Actors Give Cops a Taste of Handling Crisis Situations," The Pueblo Chieftan (23 set., 2006).
61. Staff writers, "A Role for Role-play in Prisons," People Management, 12, no. 22 (9 nov., 2006).
62. Foels e Tomcho, 226.

técnicas de role-playing para encorajar um senso de relatividade cultural em seus participantes.

William James Stover se refere às simulações como "os laboratórios de ciência política". Ele enfatiza a capacidade dos cenários de produzirem empatia, insistindo que, "habilidades empíricas e analíticas são importantes, mas sem empatia, os alunos nunca irão apreciar totalmente as complexidades sutis dos assuntos globais."[63] Sua simulação reproduz uma versão do atual conflito no Oriente Médio, instruindo os alunos sobre o poder da diplomacia, expondo-os a experiências para referência futura. Os cenários também promovem o potencial de aculturação, um processo que "ocorre quando diferentes culturas experimentam contato contínuo umas com as outras, levando a mudanças subsequentes em uma ou em ambas as culturas."[64] Colocar indivíduos em situações culturais complexas pode ajudar a explorar questões culturais e maneiras alternativas de influenciar os resultados potenciais. Exemplo disso seriam os instrutores que ajudam os alunos de enfermagem a aprenderem como interagir com pacientes culturalmente diversos usando estratégias de role-playing.[65]

Os cenários de role-playing também são usados para ensinar aos participantes sobre a diversidade, abrindo canais de compreensão sobre pessoas com identidades diferentes, incluindo etnia, raça, história, nacionalidade, gênero e orientação sexual. As encenações também aumentam a compreensão dos participantes sobre questões de religião e violência.[66] O envolvimento em tais atividades pode melhorar as relações futuras entre seres humanos que, no passado, sentiam que não compartilhavam nada em comum ou se sentiam presos a uma interação adversária devido a diferenças culturais. Essas simulações têm potencial especialmente para jovens e impressionáveis estudantes e para profissionais militares cujas interações com pessoas em outros países podem produzir consequências profundas.

63. Stover, 209.
64. Foels e Tomcho, 226–227.
65. Ruth Davidhizar e Ruth Shearer, "Using Role Play to Develop Cultural Competence," Journal of Nursing Education 42, n. 6 (jun. 2003), 273.
66. Steve Arney, "Role-playing Helps Students Understand Religion, Violence," The Pentagraph (15 jun., 2007).

Habilidades Cognitivas

Jogar jogos é um aspecto fundamental e importante do desenvolvimento infantil. Os humanos se desenvolvem cognitivamente por meio da repetição e exploração mental e física. O psiquiatra John Ratey enfatiza a importância de construir e reforçar as vias sinápticas no cérebro:

> Quanto mais habilidades superiores, como andar de bicicleta e cognição, são praticadas, mais automáticas elas se tornam. Quando estabelecidas pela primeira vez, essas rotinas exigem esforço e alongamento mental - a formação de novas e diferentes sinapses e conexões com conjuntos neurais. Mas, uma vez que a rotina é dominada, o processamento mental se torna mais fácil. Neurônios inicialmente recrutados para o processo de aprendizagem são liberados para outras atribuições. Esta é a natureza fundamental da aprendizagem no cérebro.[67]

Atividades que alguns podem ver como estranhas às "preocupações do mundo real" - como jogos ou outras atividades criativas - na verdade aumentam as habilidades cognitivas gerais. O cérebro funciona como um músculo; quanto mais os humanos exercitam a mente por meio de formas extensas e variadas de atividade, mais fácil se torna o processamento cognitivo no futuro. Ratey continua,

> Sempre temos a capacidade de remodelar nossos cérebros. Para mudar a conexão em uma habilidade, você deve se engajar em alguma atividade que não seja familiar, nova para você, mas relacionada a essa habilidade, porque simplesmente repetir a mesma atividade apenas mantém conexões já estabelecidas. Para reforçar seu circuito criativo, Albert Einstein tocou violino. Winston Churchill pintou paisagens. Você pode tentar quebra-cabeças para fortalecer as conexões envolvidas com habilidades espaciais, escrever para impulsionar a área da linguagem ou debater para ajudar suas redes de raciocínio. Interagir com outras pessoas inteligentes e interessantes é uma das melhores maneiras de continuar expandindo suas redes - no cérebro e na sociedade.[68]

67. John J. Ratey, A User's Guide to the Brain: Perception, Attention, and the Four Theaters of the Brain (New York: Vintage Books, 2002), 38.
68. Ratey, 36–37.

O role-play, e os RPGs em particular, fornece aos participantes essas situações "inovadoras", além de oferecer o potencial para o debate, a escrita e a "interação com outras pessoas inteligentes e interessantes".

Os cenários de role-playing também oferecem aos participantes a oportunidade de aprimorarem uma variedade de habilidades cognitivas. O jogo permite que os participantes desenvolvam a compreensão e o domínio de conceitos complexos nos domínios da história, ciência, economia e filosofia, para citar alguns.[69] A imersão no jogo aumenta a capacidade de atenção e concentração.[70] Jogar videogames, em particular, melhora a capacidade interna de memória visual e mapeamento mental.[71]

Os cenários de role-playing ajudam no desenvolvimento do pensamento sistêmico, encorajando os participantes a olhar além das especificidades da situação e descobrir padrões gerais. Situações baseadas em enredo inspiram os jogadores a "inferir coisas sobre um personagem e situação a partir de detalhes incompletos".[72] Os educadores usam o role-playing para promover a cognição intuitiva e baseada em padrões nos alunos. Em um exercício, alunos do ensino médio em Madison, Wisconsin (EUA), se envolveram em um programa de quatro semanas projetado para simular o trabalho no planejamento urbano.[73] O projeto incentivou os alunos a se tornarem "pensadores ecológicos" e a ver a cidade como um sistema interconectado. O exercício demonstrou para os alunos que as cidades são moldadas pelas decisões dos indivíduos e permitiu que eles participassem desse processo. Os jogadores foram então solicitados a oferecer propostas para problemas de toda a cidade, como disponibilidade de estacionamento. Esses projetos ajudaram ainda mais os alunos no desenvolvimento de habilidades de redação, análise e apresentação.[74]

Mitchel Resnick e Uri Wilensky defendem o uso de cenários de role-playing para ampliar a compreensão científica de "sistemas complexos",

69. MacKenty, 47.
70. Bodrova e Leong.
71. Chen e Michael, 117.
72. Schneider, 227.
73. Alec Luhn, "Young Students Become Urban Planners," The Wisconsin State Journal (27 jun., 2007).
74. Luhn.

como a teoria do caos, auto-organização, dinâmica não linear, condições adaptativas e vida artificial.[75] Eles afirmam que os exercícios de role-playing inspiram os alunos a "explorarem [os] comportamentos de sistemas complexos ... [e] desenvolverem melhores intuições sobre como fenômenos complexos podem surgir de interações simples e padrões previsíveis de eventos aleatórios."[76] Porque o role-playing requer um nível de participação e criatividade, não geralmente presentes em abordagens de sala de aula de cima para baixo, os cenários ajudam os indivíduos a irem além dos modos de pensamento determinísticos e centralizados, uma etapa crucial para a compreensão de conceitos não lineares, probabilísticos e contra-intuitivos, como a teoria do caos.[77] A participação em profundidade facilita tanto o compreensão de como as regras fundamentam o comportamento[78] e o estabelecimento de novas relações com o conhecimento dos fenômenos científicos subjacentes.[79] Resnick e Wilensky descrevem o processo da seguinte maneira:

> O role-playing fornece um caminho natural para ajudar os alunos a desenvolverem uma compreensão dos mecanismos causais em funcionamento em sistemas complexos. Ao representar o papel de um indivíduo dentro do sistema (por exemplo, uma formiga dentro de uma colônia ou uma molécula dentro de um gás), os participantes podem obter uma apreciação da perspectiva do indivíduo ao mesmo tempo em que obtêm uma visão de como as interações entre os indivíduos dão origem a padrões de comportamento.[80]

Os exercícios de role-playing iluminam conceitos de outra forma abstratos, adicionando um nível de consciência e identificação normalmente ausentes no processo de aprendizagem tradicional.

Os educadores de negócios usam o role-playing para promover o pensamento sistêmico no contexto de organizações corporativas. Robert M. Fulmer, J. Bernard Keys e Stephen A. Stumpe estudam a influência de

75. Resnick e Wilensky, 155.
76. Resnick e Wilensky, 154.
77. Resnick e Wilensky, 156.
78. Resnick e Wilensky, 166.
79. Resnick e Wilensky, 167.
80. Resnick e Wilensky, 167.

ambientes de negócios simulados na compreensão dos funcionários. Esses pesquisadores usam jogos chamados Microworlds e Simuworlds, cenários nos quais "os jogadores podem observar a implementação do planejamento em todas as funções da empresa simulada e ... ver as inter-relações de causa e efeito em um período de tempo reduzido".[81] Como nos outros exemplos, a modelagem de negócios incentiva os participantes a discernirem padrões e interações anteriormente esquecidos em sua organização.[82] Os participantes "descobrem dificuldades na estratégia da equipe que podem ser explicadas pela teoria dos sistemas. Eles reagem a 'empurrões e puxões' no sistema dinâmico que está sendo simulado. Eles aprendem como alinhar os sistemas para chegar ao sucesso ao longo do tempo e a compreender melhor a interconexão dos eventos."[83]

Outros jogos que estimulam o pensamento sistêmico incluem jogos de tabuleiro como War e xadrez e videogames de "estratégia", como The Sims e Civilization, nos quais os jogadores visualizam todo o sistema do mundo do jogo enquanto tomam decisões individuais e, portanto, entendem o efeito que até o menor movimento pode fazer no todo.

O processo de role-playing geralmente envolve tanto a narrativa quanto o faz-de-conta, particularmente na encenação de RPGs. Elena Bodrova e Deborah Leong exploraram as dimensões específicas da contação de histórias e do faz-de-conta no desenvolvimento cognitivo de crianças.[84] Influenciados pelo trabalho pioneiro de teóricos como Jean Piaget e Alan Leslie, Bodrova e Leong descrevem o faz-de-conta como uma característica vital do desenvolvimento psicológico que surge por volta dos dezoito meses de idade, apenas para crescer rapidamente em frequência e complexidade. Elas insistem: "Uma criança é realmente atípica quando não passa muitas horas da pré-escola fingindo, às vezes, sozinha, mas na maioria das vezes com outras pessoas. Como a aquisição da linguagem, a brincadeira de faz de conta pode ser uma competência humana universal adquirida rapidamente."[85] A peculiaridade da brincadeira de faz-de-conta, entretanto, reside

81. Fulmer, Keys e Stump, 37.
82. Fulmer, Keys e Stump, 48.
83. Fulmer, Keys e Stump, 45.
84. Bodrova e Leong.
85. Bodrova e Leong.

no fato de que as crianças representam o mundo não como ele existe na realidade, mas como uma construção significativa e deliberada de como poderia existir de outra forma, como resultado de sua influência pessoal.

Bodrova e Leong citam a brincadeira como ligada a uma variedade de funções cognitivas importantes, como memória, linguagem oral, autorregulação, aumento das habilidades de alfabetização e a capacidade de reconhecer e representar as coisas simbolicamente.[86] Mais especificamente, contar histórias e brincar de faz-de-conta facilitam a capacidade da mente de criar estruturas narrativas, uma habilidade importante para o processo de relembrar e retransmitir informações relacionadas a eventos experienciais.[87] Bodrova e Leong acreditam que contar histórias e brincar de faz de conta fornecem ferramentas básicas de desenvolvimento para crianças, que "tendem a construir cenários lúdicos e falar sobre o que aprenderam ou vivenciaram". As histórias oferecem a oportunidade de "usar metáforas para ajudar a se distanciar dos personagens e do contexto retratado, o que proporciona uma sensação de segurança e permite que representem eventos perturbadores com mais facilidade".[88] Essas ferramentas não se limitam de forma alguma as experiências infantis; o uso de narrativas e cenários de simulação também abundam na vida psíquica da idade adulta, particularmente em atividades de "lazer" como teatro, ficção escrita, cinema e televisão.

Brincadeiras de perseguição em crianças e animais envolvem a reconstituição das relações predador-presa para fins de "entretenimento". Entretenimento, na formulação de Stephanie Owens e Francis Steen, é envolvente e pedagógico. Assim, "brincar" com a interação predador-presa, embora seja agradável, cria a estrutura cognitiva para a adaptação evolutiva. Crianças e animais aprendem as habilidades para perseguirem e fugirem encenando uma brincadeira de perseguição, padrões cruciais para situações de sobrevivência mais sérias.[89] Embora a brincadeira de perseguição possa parecer uma forma um tanto rudimentar de role-play,

86. Bodrova e Leong.
87. Bodrova e Leong.
88. Bodrova e Leong.
89. Stephanie A. Owens e Francis F. Steen., "Evolution's Pedagogy: An Adaptionist Model of Pretense and Entertainment," Journal of Cognition and Culture 1, n. 4 (2001), 289.

Owens e Steen afirmam que tais encenações fornecem a raiz para formas mais complexas de cultura, que eles chamam de "pedagogia evoluída, o que sugere que a evolução projetou uma adaptação cognitiva para utilizar o ambiente de forma criativa para construir situações de aprendizagem apropriadas, guiadas pelo tédio e aquela recompensa particular do faz-de-conta, a emoção." Eles continuam,

> As formas socioculturais de brincadeira de faz-de-conta, como o entretenimento da mídia de massa, podem explorar esse sistema antigo, visando um sistema motivacional calibrado para um ambiente há muito desaparecido. Em segundo lugar, sugere que os processos de aprendizagem envolvidos são amplamente inconscientes e podem ser cognitivamente impenetráveis. Mesmo quando nos engajamos em atividades simplesmente porque as consideramos divertidas, é provável que estejamos engajados em uma forma evoluída de aprendizado inconsciente. Essas implicações do modelo têm amplas consequências para nossa compreensão da cultura, a exemplo das áreas de crianças e televisão, entretenimento de massa e propaganda política, não apenas no presente, mas também em uma perspectiva histórica.[90]

Este modelo para compreender nosso impulso cognitivo para brincar oferece uma conceituação estimulante da necessidade evolutiva de cultura e de role-playing dentro de uma estrutura de entretenimento. Produtos culturais, como os RPGs, apresentam uma forma avançada de faz-de-conta, evolutivamente adaptada para reagir às pressões ambientais ao longo do tempo.

Habilidades Profissionais

Em um nível prático, empregadores e educadores utilizam regularmente cenários de role-playing para melhorar o desempenho dos funcionários em habilidades relacionadas ao trabalho. Os jogos oferecem a oportunidade para os jogadores vivenciarem realidades hipotéticas e assumirem o lugar de figuras históricas ou funções profissionais, como médicos, bombeiros e prefeitos, enfrentando os complexos desafios envol-

90. Owens e Steen, 316.

vidos em cada trabalho.[91] Os desenvolvedores estão atualmente criando protótipos para novos jogos educacionais que envolvem os jogadores em funções profissionais como planejadores urbanos, especialistas em ética médica, jornalistas e designers gráficos. Um programa de videogame, chamado Zoo Tycoon, permite que crianças do ensino fundamental "construam zoológicos virtuais selecionando animais, criando habitats apropriados, administrando orçamentos alimentares e até mesmo estabelecendo os preços da pipoca nas barracas de concessão".[92] Outro jogo Live Action, intitulado Oh Deer!, dá lições sobre como a escassez e a abundância de recursos naturais inter-relacionados podem afetar os ciclos de vida animal e vegetal.[93]

As instituições privadas e governamentais empregam amplamente formulários de role-playing como meio de avaliação e treinamento. Os estudantes de medicina engajam no role-playing ao longo de suas residências, a fim de obter prática no diagnóstico, obtenção de história e gerenciamento de doenças.[94] Os cenários de role-playing também dão aos médicos a chance de avaliar a "relação médico-paciente" dos futuros médicos e corrigir quaisquer comportamentos anti-éticos ou habilidades de comunicação inadequadas. Cenários militares, como jogos de paintball e reencenações históricas, fornecem aos participantes uma sensação da experiência de lutar em uma guerra "real".[95] Os recrutadores do Exército dos EUA desenvolvem videogames compatíveis com a vida militar, com tiro ao alvo, instrutores espumando pela boca e outros exercícios de treinamento que oferecem pontos de construção para o personagem, a fim de verificar a compatibilidade de um soldado em potencial com a vida militar.[96]

91. McKenty, 47.
92. Witt.
93. Staff writers, "Role-playing to Understand Resource Scarcity," Curriculum Review, 45 n. 6 (fev. 2006).
94. Joyner e Young, 229.
95. Aline Mendelsohn, "Real Men Play Soldier in Fake Battle," The Orlando Sentinel (6 mar., 2006).
96. Staff writers, "U.S. Army Recruiters Create Military-Life Video Games," Toronto Star (25 maio, 2002).

As autoridades também usam cenários como meio de avaliar o risco potencial associado a situações de crise. Em Columbia, Missouri (EUA), três escolas representaram um cenário de "atirador simulado" em que policiais, alunos e professores enfrentaram invasores armados. Os exercícios incluíram revólveres e explosões de bombas simulados para aumentar a imersão dos participantes com o objetivo geral de coordenar planos de emergência entre as autoridades policiais e as escolas locais.[97] Em outro exercício, um painel de figuras do setor bancário apresentou um cenário completo de roubo de identidade em um banco falso durante uma conferência em Charlotte, Carolina do Norte (EUA).[98] Esse cenário demonstrou aos advogados e banqueiros participantes o processo passo a passo envolvido na identificação de perpetradores, oferecendo instruções inestimáveis nesta era da informação moderna. Outros cenários de orientação financeira ensinam os jovens a administrar seu dinheiro, incluindo jogos como Credit Counts, administrados pelo Banco Central de Kansas City.[99]

Algumas empresas contratam atores de improviso para inspirar a criatividade e aprimorar as habilidades de desempenho entre seus funcionários.[100] Os artistas usam técnicas de teatro para ensinar os profissionais a pensar mais rápido, parecerem mais persuasivos e apresentarem material técnico sem entediar o público.[101] Como Tom Yorton, do Second City de Chicago, descreve: "As habilidades necessárias para ser um grande improvisador também são habilidades que você gostaria de ter aprendido na escola de negócios ... [Você aprende] como ouvir, como ler uma sala, como reagir a problemas difíceis no momento, como criar confiança e um conjunto compacto."[102] Como será discutido no Capítulo 5, os jogadores também podem adquirir essas habilidades em RPGs, apesar de seu ambiente informal.

97. Janese Heavin, "Mock Gunman Teaches Police: Skills at School," Columbia Daily Tribune (26 jul., 2007).
98. Rick Rothacker, "Session Ponders IDTheft Scenario," Charlotte Observer (31 mar., 2006).
99. Mark Davis, "Game Gives Teens New View of Family Finances: Role-playing Exercise Gives New View of What Really Goes On," Kansas City Star (29 out., 2006).
100. Barbara Rose, "Improve Yourself at Work with Acting Skills," The Chicago Tribune (16 mar., 2006).
101. Rose.
102. Rose.

Localizações sociais de cenários de role-playing

Os exemplos a seguir demonstram o uso de role-playing e jogos baseados em cenários em vários locais sociais importantes.

Militares

Os militares dos EUA têm utilizado jogos no treinamento de soldados por muitos séculos. O jogo de xadrez, que remonta ao século 7 DC, "é considerado uma das melhores representações da guerra na era pré-pólvora".[103] Tradicionalmente ensinado a oficiais-em-treinamento para melhorar seu desempenho no campo de batalha, o xadrez encontra raízes em jogos de guerra ainda mais antigos, levando os autores Chen e Michael a sugerirem que "não pode haver dúvida de que a guerra e os jogos andam de mãos dadas."[104] Jogos de guerra modernos originados no século XVII adicionam ao xadrez um terreno mais complexo, unidades militares mais contemporâneas e cenários mais sofisticados.[105]

Os militares mostraram interesse específico em computadores e seu potencial de treinamento. De acordo com Chen e Michael, "os computadores fornecem um árbitro imparcial e um incansável 'fiscal de regras' que garante que os jogadores sigam as regras de movimento adequadas à situação, efeitos de armas, leis físicas e assim por diante."[106] A experiência da juventude da geração atual com videogames fornece a eles uma série de vantagens naturais sobre os recrutas anteriores, incluindo: coordenação de mão e olho melhorada, processamento mais eficiente de informações visuais que mudam rapidamente, capacidade aprimorada de multitarefa, diferenciação de alvos aprimorada, priorização de alvos aprimorada, habilidade trabalhar em equipe usando comunicação mínima, dessensibilização de atirar em um alvo humano e disposição para tomar ações agressivas.[107] Os autores insistem:

103. Chen e Michael, 49.
104. Chen e Michael, 49.
105. Chen e Michael, 49.
106. Chen e Michael, 53.
107. Chen e Michael, 58–59.

> Dizer que os militares, particularmente os militares dos Estados Unidos, estão "interessados" em videogames para treinamento é um eufemismo incrível. O "Pedido de Orçamento do Presidente para o Ano Fiscal de 2003, Seção de Defesa Nacional" especificou US $ 10 bilhões para treinamento. Para o Pentágono, equipamentos de simulação e jogos de guerra consomem US $ 4 bilhões por ano. Para demonstrar ainda mais o compromisso dos militares com os jogos de treinamento, os Estados Unidos encorajaram outros membros da OTAN a usarem jogos para treinamento em uma conferência em outubro de 2004 chamada Explorando Jogos Comerciais para Uso Militar.[108]

A aplicação mais famosa de computadores para treinamento militar continua sendo os simuladores, incluindo aeronaves de asa fixa, helicópteros, tanques e simuladores de Humvee. Os militares também usam jogos de computador como forma de recrutamento. America's Army, lançado em 2002, tenta fornecer verossimilhança da experiência de batalha.[109] O fator de realismo e diversão do jogo deram ao Exército uma impressão mais positiva do que qualquer outro esforço de recrutamento, ajudando-o a adquirir voluntários em quinze por cento do custo dos métodos normais de recrutamento.[110]

Os militares também empregam jogos não orientados para o combate, como Tactical Iraqi, que melhora a comunicação entre soldados e pessoas do Oriente Médio, utilizando tecnologia de reconhecimento de fala para corrigir erros de linguagem.[111] VECTOR ensina o idioma local, mas também utiliza modelos cognitivos e emocionais para aprimorar treinamento cultural, instruindo os soldados a "usarem gestos apropriados à situação para evitarem ofender membros da população nativa simulados". Os militares treinam médicos de combate também em simuladores, preparando-os para uma série de situações, desde suporte vital a exames físicos. "A incerteza de sua segurança combinada com ruídos altos e situações precárias pode ser perturbadora para aqueles que precisam salvar vidas com rapidez e precisão", explicam Chen e Michael. "Uma simulação fornece

108. Chen e Michael, 55.
109. Chen e Michael, 56.
110. Chen e Michael, 55.
111. Chen e Michael, 61.

o cenário próximo do melhor, além da experiência em tempo de guerra, para o treinamento de médicos."[112]

Embora o entusiasmo dos militares pelo desenvolvimento de videogames e tecnologias de comunicação, como a Internet, certamente tenha acelerado os avanços na tecnologia, nem todos apoiam suas intenções. Timothy Gifford e Howard Muscott criticam o financiamento militar da realidade virtual, afirmando:

> Os estabelecimentos militares e de entretenimento continuam a despejar grandes quantidades de recursos no desenvolvimento da RV que, na melhor das hipóteses são neutros e, na pior, continuam a promover temas violentos e, em última análise, comportamento violento em nossa juventude. Aplicativos de entretenimento iniciais da tecnologia de RV, incluindo jogos de arcade, como o jogo virtual Dactyl Nightmare, que utiliza programação baseada em enredos de busca e destruição que servem a resultados violentos e promovem a realização de metas agressivas.[113]

Os autores enfatizam que a tecnologia de realidade virtual deve ser usada para promover comportamentos pró-sociais em vez de violentos, uma vez que a imersão em cenários computadorizados pode influenciar comportamentos potenciais no "mundo real".

Apesar de críticas como essas, os chamados jogos de guerra abundam tanto no uso militar quanto no civil. Até certo ponto, quase todos os role-playing games integram alguma forma de "combate". Warhammer, por exemplo, emprega centenas de pequenas estatuetas em terreno miniaturizado em manobras táticas de guerra. Embora Warhammer continue sendo tecnicamente um jogo civil, as habilidades necessárias para o sucesso são idênticas às exigidas dos oficiais militares. O jogador de torneio de Warhammer Matt Byrd originalmente aprendeu a jogar "na Marinha, quando os marinheiros a bordo de seu navio encenavam escaramuças com um jogo definido para passar o tempo".[114] Embora essas escaramuças funcionassem para "passar o tempo", elas também ajudaram a treinar e reforçar importantes habilidades de planejamento militar.

112. Chen e Michael, 62.
113. Gifford e Muscott.
114. James Mayse, "Players Match Wits, Command Armies in Gaming Convention" Messenger-Inquirer (7 jan., 2007).

Outros jogos de guerra civil incluem trupes de Live Action Role-playing (LARP), como Amtgard e a Sociedade para o Anacronismo Criativo (SAC), que apresentam simulações de combate com vários graus de precisão em relação a armas e armaduras. Os jogadores também competem fisicamente em Paintball e Lasertag, preferindo projéteis, armas semelhantes a armas de fogo em vez de espadas mais antiquadas e outras armas utilizadas em organizações como a SAC. Uma adaptação recente, Airsoft, oferece elementos de reencenação de guerra, paintball e live-action role-play, fornecendo simulações militares empregando armas carregadas com bolas de plástico.[115] Esses jogos oferecem aos jogadores a oportunidade de experimentar condições de guerra sem incorrer nos riscos envolvidos em combate real.

Governo

O uso de cenários de role-playing em exercícios de treinamento governamental se estende muito além do militar. O governo valoriza o potencial educacional dos jogos em vários níveis, incluindo nacional, estadual, regional e municipal.[116] De acordo com William James Stover, os cientistas políticos usam simulações "em áreas tão diversas como política comparada, campanha eleitoral, municipal, estadual e política nacional americana, comportamento legislativo, legislação nacional e internacional, elaboração de orçamentos, relações internacionais, elaboração de políticas públicas e segurança nacional."[117]

As simulações de "primeiros respondentes" permitem que o governo nacional pratique estratégias para lidar com cenários de emergência e desastres nacionais. Os primeiros respondentes incluem funcionários da polícia, bombeiros e técnicos de medicina de emergência, cada um dos quais precisa de treinamento extensivo.[118] Os jogos ajudam o governo a se preparar para situações de "cisne negro" - eventos que estão "além do reino das expectativas normais". O Departamento de Segurança Interna, o FBI

115. Mendelsohn.
116. Chen e Michael, 83.
117. Stover, 210.
118. Chen e Michael, 86.

(Departamento Federal de Investigação) e outras agências federais tentam prever e responder a essas catástrofes imprevisíveis. No jogo de computador Angel Five, os agentes do FBI aprendem a administrar crises coordenando recursos entre os departamentos federal, estadual e local. O Departamento de Justiça financiou um jogo semelhante, Incident Commander, que padroniza métodos de resposta para lidar com desastres nacionais e ataques terroristas. Dangerous Contact fornece modelagem para lidar com surtos de doenças infecciosas aos administradores do USDA (Departamento de Agricultura dos Estados Unidos).[119]

A Segurança Interna criou cenários de ação real com vítimas fictícias para preparação para desastres de grande terror nos Estados Unidos, embora Chen e Michael afirmem que esses exercícios "prendem pessoal e equipamento e abrem a possibilidade de litígio, e até pânico, nos cidadãos."[120] Os cenários de videogame, por outro lado, podem ser executados repetidamente e variar em localização e gravidade, feitos difíceis de duplicar no "mundo real". O 3D Wild Land Fire Simulation, por exemplo, fornece aos primeiros respondentes um incêndio florestal computadorizado, completo "com propagação de fogo fisicamente realista".[121] O site da FEMA (Agência Federal de Gestão de Emergências) ainda apresenta um site intitulado "FEMA para KIDS," ensinando crianças a preparação para desastres e redução de danos.[122]

Os cenários também servem a outros propósitos no nível governamental. Alguns acreditam que as simulações têm o poder de influenciar as decisões de políticas públicas. A Fundação Markle, uma organização sem fins lucrativos, desenvolveu o SimHealth nos anos 90. Esse jogo ajudou políticos, a Casa Branca, acadêmicos, seguradoras, consultores e o público em geral a entenderem melhor as questões envolvidas com a política de saúde.[123] As simulações também são aceitas como ferramentas úteis para modelar o comportamento científico. O Distributed Earth Model and Orbiter Simulation da NASA fornece às equipes de solo representações

119. Chen e Michael, 85.
120. Chen e Michael, 86.
121. Chen e Michael, 89.
122. Chen e Michael, 88.
123. Chen e Michael, 87.

em 3D dos eventos que ocorrem em missões espaciais. A Administração Federal de Aviação treina controladores de tráfego aéreo utilizando cenários avançados para replicar padrões de tráfego aéreo em aeroportos. Da mesma forma, a Administração Marítima treina pilotos marítimos em "um simulador em grande escala projetado para imitar a ponte de um navio, com uma projeção gerada por computador de portos e vias navegáveis reais em todo o mundo".[124]

Finalmente, nos níveis estadual e provincial, os jogos treinam pessoas em uma variedade de áreas, como orçamento e alocação de fundos, certificação de educação de caçadores, educação de segurança e operação de barcos e treinamento de motoristas.[125]

Educação

Alguns educadores valorizam cenários baseados em computador e live-action para ajudar no aprendizado do aluno. Embora o uso de jogos de computador em sala de aula permaneça um fenômeno relativamente novo, Chen e Michael insistem que "a educação baseada nos métodos de pergunta, resposta e discussão remonta à Grécia antiga e ao início da civilização".[126] Os educadores acabaram adotando livros, televisão e filmes como "novas mídias" para complementar os padrões de ensino já existentes. A educação em informática, principalmente o uso de jogos, representa o esforço mais recente para integrar a tecnologia aos princípios educativos.

Em um estudo conduzido por pesquisadores do Instituto NTL para Ciências Comportamentais em Alexandria, Virgínia (EUA), as taxas de retenção "aumentam para setenta e cinco a oitenta por cento quando se trata do estilo de aprendizagem dos jogos, em comparação com os cinco por cento ..., taxa de instrução baseada em palestra."[127] Mesmo que tais números reflitam um exagero por parte dos pesquisadores, é difícil negar o fato de os jogos terem um impacto significativo na educação. No livro

124. Chen e Michael, 87.
125. Chen e Michael, 93.
126. Chen e Michael, 112.
127. Chen e Michael, 117.

Serious Games de 1969, Clark Abt descreve uma simulação de escola secundária chamada Grand Strategy, que reproduziu eventos da Primeira Guerra Mundial:

> O jogo se desenrolou de forma muito semelhante à Primeira Guerra Mundial, com um emaranhado de alianças entre alunos que levou à guerra global. Pouco antes do almoço, os alunos foram informados de que teriam a chance de jogar o jogo novamente à tarde. Alguns alunos foram à biblioteca da escola durante o almoço para estudar a história da Grande Guerra. O jogo da tarde, jogado com a experiência da manhã e os resultados da "aprendizagem ativa" (a pesquisa automotivada da Primeira Guerra Mundial na biblioteca da escola) resultou em um compromisso pacífico [no jogo].[128]

Poucos alunos do ensino fundamental se sentiriam motivados a estudar durante o intervalo para o almoço sem a empolgação e a competição associadas à experiência de jogo. Abt sugere ainda que os jogos podem motivar os alunos que têm dificuldade em aprender com os métodos convencionais. No contexto dos jogos, alunos retraídos e tímidos às vezes tornam-se ativos e comunicativos.[129] Chen e Michael afirmam: "Os jogos sérios fornecem uma maneira para os alunos não apenas memorizarem fatos, mas também ganharem experiência e criarem seu próprio 'modelo' internalizado para como o que eles podem aprender é aplicado à sua vida."[130]

Os videogames usados para o ensino estão dentro de um espectro. Uma extremidade do espectro contém jogos conhecidos como edutenimento, especificamente projetados para uso em sala de aula ou durante o período de estudo. A outra extremidade do espectro apresenta os jogos a pronta entrega (COTS - Commercial Off-the-Shelf), que os desenvolvedores criam com o propósito de entretenimento, mas que também podem oferecer elementos educacionais e podem treinar habilidades, mesmo sem querer. Um jogo como Mario Teaches Typing, por exemplo, cai em algum lugar no meio do espectro, apresentando o popular personagem de videogame Super Mario em um papel instrutivo. Além disso, os professores acharam vários jogos COTS úteis no ambiente da sala de aula, incluindo: Wall Street Trader,

128. Chen e Michael, 112.
129. Chen e Michael, 117.
130. Chen e Michael, 118.

Start-up, Airport Tycoon, Zoo Tycoon, Dance Dance Revolution,[131] The Oregon Trail, SimCity, Age of Empires, Age of Mythology, American Civil War: Gettysburg, Rome: Total War e a série Civilization.[132]

Muitos educadores preferem ambientes de role-playing online como um suplemento ou substituto para as salas de aula tradicionais. Alguns instrutores enfatizam o uso de MUD Orientado a Objetos (MOOs), como o LinguaMOO, e role-playing games online multijogadores massivos (MMORPGs), como World of Warcraft e Second Life, como ferramentas educacionais inovadoras. Os alunos agora podem fazer cursos inteiros e obter diplomas online, sem nunca interagirem com uma classe ou instrutor pessoalmente; ambientes de role-playing oferecem flexibilidade adicional. De acordo com Ray Braswell e Marcus Childress,

> As salas de bate-papo podem melhorar a interação imediata entre os alunos, e os alunos estão se tornando mais confortáveis com o conceito de "conversar" digitando para outras pessoas online. Alguns alunos preferem e prosperam em um ambiente on-line (em vez de uma aula presencial), pois isso lhes dá tempo para formularem seus pensamentos de forma mais completa à medida que respondem à discussão em classe. Os mundos virtuais online fornecem um nível adicional de personalidade que falta no ambiente típico de sala de bate-papo.[133]

Os ambientes de jogos virtuais e live-action oferecem alternativas aos métodos tradicionais de ensino e novos e excitantes domínios de possibilidades para a transmissão de conceitos.

Corporações

As grandes empresas exigem treinamento de funcionários para as necessidades específicas de sua organização. Muitas das habilidades ensinadas nas salas de aula da faculdade não têm aplicação direta no mundo corporativo; da mesma forma, os funcionários não podem aprender as particularidades de cada descrição de cargo no ambiente generalizado

131. Chen e Michael, 120.
132. MacKenty, 47–48.
133. Ray Braswell e Marcus D. Childress, "Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning," Distance Education 27, n. 2 (agosto 2006): 188.

de um campus universitário. As empresas empregam cenários virtuais e live-action para oferecer aos funcionários um ambiente seguro para desenvolver habilidades vitais relacionadas ao trabalho.

Embora muito do treinamento corporativo acontecesse anteriormente por meio de filmes e vídeos de treinamento, muitas empresas agora procuram o ensino eletrônico como uma alternativa econômica. Embora os CD-ROMs e as páginas da Web sejam ferramentas de treinamento eficazes, o processo de ensino eletrônico permanece amplamente passivo. "Para realmente aprender", afirmam Chen e Michael, "em vez de simplesmente memorizar as respostas, os estagiários precisam estar envolvidos no que está sendo ensinado, para pesar ativamente as consequências e meditar sobre as decisões."[134]

Em 2004, John Beck e Stephen Wade relataram que de 2.500 trabalhadores, oitenta e um por cento daqueles com 34 anos ou menos se autodenominaram jogadores moderados ou frequentes.[135] A força de trabalho é cada vez mais composta por pessoas da geração dos videogames; esses indivíduos esperam e respondem bem a um maior nível de interação em ambientes de treinamento de habilidades. A imersão no mundo da informação força os funcionários a se envolverem com o material, em vez de ignorá-lo ou esquecê-lo.[136]

Assistência Médica

As simulações permitem que médicos e enfermeiras em treinamento aperfeiçoem suas habilidades de diagnóstico e cirurgia. Cirurgiões com experiência em videogame têm desempenho 37% melhor e 27% mais rápido em laparoscopias e suturas do que cirurgiões que nunca jogaram.[137] Pamela Andreatta dirige o Centro de Simulação Clínica da Escola de Medicina da Universidade de Michigan em Ann Arbor. O programa oferece dois tipos de simulações. Os cenários baseados em software podem recriar qualquer série de condições médicas ou eventos físicos. O programa também oferece

134. Chen e Michael, 146.
135. Chen e Michael, 148.
136. Chen e Michael, 149.
137. Chen e Michael, 191.

uma sala de simulação semelhante a um Holodeck de Star Trek chamado A Caverna, na qual os médicos podem praticar procedimentos repetidamente para que os aspectos psicomotores se tornem automáticos, "uma vantagem óbvia para a segurança do paciente".[138]

Além de treinar os profissionais de saúde na realização de procedimentos difíceis e na melhor forma de interagir com os pacientes, os jogos beneficiam indivíduos com dificuldades mentais, físicas e emocionais. A apresentação de Mark Weiderhold na Cúpula de Jogos Sérios de 2004 enfatizou o potencial do uso de jogos na medicina moderna. Os videogames podem distrair os pacientes durante procedimentos médicos dolorosos, as simulações podem melhorar a reabilitação, os ambientes de realidade virtual podem melhorar as habilidades motoras e os jogos podem auxiliar nas intervenções terapêuticas.[139]

Para pacientes com doenças físicas, ambientes imersivos podem ajudar significativamente no processo de cura. Como Chen e Michaels descrevem:

> A quantidade de dor que uma pessoa sente geralmente depende de quanta atenção consciente a pessoa dá aos sinais de dor. Os videogames e a realidade virtual (RV), com sua capacidade de imergir o indivíduo em um ambiente gerado por computador, têm se mostrado eficazes para desviar a atenção do paciente de seu tratamento médico e da dor que está sentindo. Imersos no mundo do jogo, eles não estão tão conscientes do que está acontecendo ao seu redor e perdem uma proporção dos sinais de dor.[140]

Os cenários de jogos também treinam os pacientes no domínio da autogestão. Em Watch, Discover, Think, and Act, as crianças com asma aprendem o autocuidado adequado com o auxílio de um jogo de computador, resultando em menos hospitalizações, aumento do estado funcional, maior conhecimento do manejo da asma, melhores escores de sintomas e melhor comportamento de autogestão infantil.[141] Da mesma forma, programas de computador como o Packie & Marlon e o Glucoboy ajudam crianças com diabetes no autogerenciamento.

138. Chen e Michael, 193.
139. Chen e Michael, 180.
140. Chen e Michael, 181 –182.
141. Chen e Michael, 183.

Os jogos também ajudam pacientes com dificuldades mentais. Chen e Michael afirmam:

> Estudos têm mostrado que as pessoas respondem aos jogos das mesmas maneiras que respondem a muitos eventos da vida real. Eles reagem com medo em situações assustadoras, excitação durante corridas de alta velocidade e assim por diante. Assim, em certo sentido, os jogos são experiências reais, e aprender a enfrentar uma situação em um jogo pode fornecer a base para aprender como enfrentar a situação na vida real.[142]

Jogos de tiro em primeira pessoa podem ajudar a vencer fobias psicológicas.[143] O videogame Full Spectrum Warrior diagnostica e trata veteranos do Iraque com Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TSPT).[144] Os psicólogos usam o Second Life como uma ferramenta para ajudar os pacientes que sofrem de paralisia cerebral, síndrome de Asperger e autismo, permitindo a interação social normal em um "ambiente livre de julgamento".[145]

Além disso, os jogos ajudam jogadores saudáveis, fornecendo instruções sobre tópicos como nutrição, doenças sexualmente transmissíveis e aptidão física.[146] Squire Quest, um jogo temático medieval em que um escudeiro se torna um cavaleiro criando refeições saudáveis para a família real e lutando contra "inimigos destruidores de vegetais", inspirou os alunos da quarta série da área de Houston a aumentarem suas ingestões de frutas e vegetais em um por dia. Alguns jogos também promovem a preparação física. Videogames como Dance Dance Revolution oferecem exercícios aeróbicos, levando-os a serem apelidados de "jogos fitness", "jogos ativos" e "exertenimento."[147] Grupos de Live-Action Roleplaying como Amtgard e SAC permitem que os jogadores reencenem batalhas fisicamente e são considerados por alguns como um esporte e um jogo.

142. Chen e Michael, 193.
143. Chen e Michael, 181.
144. Chen e Michael, 193.
145. Chen e Michael, 195.
146. Chen e Michael, 184.
147. Chen e Michael, 184.

Resumo

Os jogos oferecem uma infinidade de possibilidades para aquisição de habilidades, construção de cenários e solução de problemas. A insistência dos críticos de que o roleplaying e os videogames apenas encorajam o escapismo e a deterioração mental é patentemente falsa à luz da montanha de evidências que apoiam os efeitos positivos de tais atividades. Em algum nível, os jogos sempre devem manter um elemento de "diversão", envolver pouco risco e apresentar um certo distanciamento do "mundo real". Esses elementos da brincadeira podem perturbar as pessoas que acham que os adultos devem "deixar de lado as coisas infantis" e se concentrarem no trabalho em vez de no entretenimento, atitude herdada da ética puritana de trabalho. De acordo com Stephanie Owens e Francis Steen, para um comportamento ser visto como "divertido", ele deve satisfazer três requisitos centrais: os jogadores devem percebê-lo como "divertido", eles devem estar envolvidos no processo tanto emocional quanto imaginativamente, e o a atividade deve possuir um efeito pedagógico tácito.[148] Portanto, virtualmente nenhuma atividade de lazer deixa de ensinar seus participantes em algum nível.

Embora as fontes convencionais interpretem mal e subsequentemente estigmatizem os role-playing games como escapistas, desperdiçadores de tempo e até mesmo potencialmente perigosos, as evidências de fontes acadêmicas e profissionais claramente delineiam inúmeros benefícios. Mesmo RPGs desenvolvidos exclusivamente com a intenção de lazer em mente - como World of Warcraft e *Dungeons & Dragons* - exercitam e aprimoram os processos sociais e mentais em múltiplas dimensões. O capítulo seguinte fornecerá uma etnografia delineando a variedade de habilidades ensinadas por meio da participação em RPGs.

148. Owens e Steen, 289.

5

Resolução de Problemas Táticos e Sociais em Role-Playing Games

Assim como o role-playing profissional e outros tipos de jogos, os RPGs oferecem aos participantes a oportunidade de ganhar experiência em uma variedade de situações distintas. Conforme seus personagens passam por desafios e crescem em força, os jogadores também desenvolvem habilidades importantes. Os cenários de role-playing forçam os jogadores a enfrentarem vários tipos de "problemas", incluindo quebra-cabeças mentais, táticas de combate e manobras sociais. Enquanto trabalham nesses cenários, os jogadores desenvolvem modelos para compreender e se adaptar a situações da "vida real". Os RPGs não apenas permitem que os participantes escapem do mundo cotidiano por um tempo, mas também treinam os jogadores em ver a realidade como se fosse um sistema de jogo, com regras físicas e sociais que eles podem decodificar.

A etnografia a seguir fornece exemplos de "problemas" típicos que os jogadores enfrentam em role-playing games. Como um dos meus entrevistados, "Elton", sugere: "Se você não tem problemas, não tem um jogo."[1] O conflito é um componente inerente ao desenvolvimento do enredo e da história; os jogadores nesses cenários devem encontrar maneiras de superar os obstáculos apresentados a seus personagens. Neste capítulo, sugiro que o mesmo processo cognitivo envolvido nas primeiras brincadeiras de faz de conta muitas vezes leva a um interesse posterior em estilos mais sistematizados de role-playing. O sistema estabelece uma estrutura de regras

1. "Elton", entrevista pela autora, Ft. Worth, 28 jan., 2008.

internamente consistente dentro da qual todas as ações dentro do jogo devem se enquadrar. Os jogadores aprendem como resolver problemas com base nessas diretrizes elaboradas, aprimorando sua capacidade geral de pensar de forma sistêmica e superar as adversidades.

Embora exista uma grande variedade de RPGs de pessoa para pessoa no mercado, os dois sistemas de jogo mais populares e duradouros continuam sendo as várias versões de *Dungeons & Dragons* e o Mundo das Trevas da White Wolf. Na obra de White Wolf, *Vampire: The Masquerade* é o jogo mais citado pelos meus participantes. Tradicionalmente, *Dungeons & Dragons* tende a enfatizar quebra-cabeças físicos e de combate, enquanto *Vampire* se concentra em problemas sociais baseados em histórias. No entanto, ambos os sistemas incluem inerentemente cada um desses aspectos de resolução de problemas, agregando uma riqueza de experiência única. Embora esse estudo se concentre quase inteiramente no role-playing de pessoa para pessoa, os mesmos princípios que descrevo podem ser facilmente aplicados a RPGs virtuais. Na verdade, muitas de minhas próprias experiências formativas de role-playing ocorreram mais online do que pessoalmente.

Esse capítulo explica como e por que os adultos sentem a necessidade de adicionar um sistema de jogo quando se envolvem nas atividades iniciais de uma brincadeira infantil. Em seguida, explora como os cenários de role-playing estimulam um alto nível de habilidades de pensamento complexo e como a maioria dos RPGs exibe uma capacidade inerente de processar informações e aplicá-las criativamente; os vários problemas que os jogadores resolvem no personagem, incluindo quebra-cabeças, táticas de combate e manobras sociais; e, finalmente, o modo como o role-playing incentiva os indivíduos a perceber a realidade como um jogo e pensar "fora da caixa", aplicando as habilidades que adquirem no jogo a situações da "vida real".

A Necessidade do Sistema de Jogo

Quando questionados sobre suas experiências iniciais de RPG, muitos jogadores em meu estudo descrevem tentativas iniciais de role-play sem um senso coerente de estrutura. Este tipo de "jogo" é comumente referido como "brincar de faz de conta" e envolve a criação de uma realidade compartilhada que pode mudar e dobrar de acordo com os desejos imediatos

dos jogadores. Os jovens, que muitas vezes são inundados por uma miríade de regras impostas pelos adultos, experimentam essa mutabilidade da estrutura como algo prazeroso.

No entanto, à medida que os jogadores envelhecem e suas mentes desenvolvem um maior senso de sofisticação cognitiva, eles começam a ver a necessidade de alguma forma de conjunto de regras para estabelecer esse brincar de faz de conta. O *sistema de jogo* estabelece as regras da realidade dentro das quais o faz de conta parece mais plausível, aumentando a experiência de imersão e reduzindo a dissonância cognitiva. Esta estrutura também fornece os mecanismos pelos quais o jogador mede o sucesso ou o fracasso, ajudando a mediar disputas e proporcionando um maior senso de satisfação quando os jogadores alcançam os objetivos de seus personagens.

O domínio e a manipulação de um sistema gerenciável de regras para a realidade são especialmente prazerosos na sociedade moderna. Fine explica: "Um jogador, o homem comum de hoje, é atacado por forças fora de seu controle; ele está à mercê de restrições, superiores e burocratas. Diz-se que o jogo fornece não apenas uma fuga das pressões mundanas, mas um sentimento de controle ou eficácia sobre um ambiente - mesmo que seja um ambiente fantástico."[2] De acordo com Fine, esse sentimento de domínio é especialmente experimentado pelo Narrador, que atua como o "Deus" do mundo, tomando as decisões finais sobre regras e tecendo a história para os jogadores. Fine afirma, "[O Narrador] escolhe como o jogo será construído, tanto em termos de ambientação quanto de cenário. Em teoria, ele é o sonhador; ele está no controle."[3]

No entanto, os jogadores também aprendem o sistema de regras e negociam com o Narrador sobre as regras; suas ações necessariamente influenciam o mundo do jogo, estabelecendo, em alguma medida, o controle mutuamente compartilhado. Alguns dos meus entrevistados descrevem que suas experiências iniciais de jogo careciam de um senso coerente de

2. Gary Alan Fine, Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds (Chicago: University of Chicago Press, 1983), 57.

3. Fine, 73. Fine usa o pronome masculino ao longo de seu estudo porque, em 1983, os jogadores de fantasia eram quase exclusivamente masculinos. Embora os homens ainda constituam a maioria dos RPGs, um número muito maior de mulheres participa de RPGs contemporâneos.

mecânica e estrutura. Conforme mencionado no capítulo quatro, a prática do role-playing se desenvolve a partir do brincar de faz de conta de crianças pequenas. Vários de meus sujeitos indicam um envolvimento precoce com faz de conta. Chris descreve se envolver em muitas brincadeiras de faz-de-conta com seu primo quando criança: "Se você perguntasse a ele, ele teria histórias sobre histórias sobre histórias. Escrevemos romances inteiros em um fim de semana ... passando um tempo juntos, brincando de faz de conta. Essa era uma das coisas favoritas de se fazer."[4]

Os jogadores muitas vezes definem o role-playing como uma prática distinta da brincadeira de faz-de-conta, pois envolve especificamente um sistema de jogo. Alex distingue ativamente o role-playing da brincadeira de faz-de-conta em sua entrevista, afirmando: "Já passei por alguns role-playing games, isto é, excluindo os jogos de 'Polícia e Ladrões' e 'Super-herói 'que brincávamos quando crianças. Eu acredito que minha primeira experiência foi com *Dungeons & Dragons* no colégio."[5] Eu suspeito que a criação inicial de personagens e mundos de faz de conta leva, mais tarde, a um interesse na prática mais formal do role-playing.

Como muitos sistemas de role-playing requerem uma intensa pesquisa e aprendizado de regras antes do jogo, os jogadores podem inicialmente tentar um formato mais flexível. Para um jogo atingir a longevidade, no entanto, os participantes devem estabelecer e cumprir um conjunto de regras, ou a prática rapidamente se transforma em caos e dissolução. Haley menciona: "Eu tenho praticado role-play seriamente há quatro anos. Quando eu tinha, tipo, quatorze anos, tentamos fazer role-play e acabamos tendo festas que não tinham nada a ver com isso."[6] Chris descreve sua primeira tentativa de "dirigir um jogo," ou seja, performar o papel de Narrador para os jogadores, como um "belo desastre". Ele explica: "Tentamos criar um sistema, que nunca foi lançado. Então [meu amigo] me diz: 'Jogue no meu jogo de role-playing game de mesa - é *Vampire* - e veja como é. Traduza isso para o seu LARP e veja se você consegue fazer dessa maneira.'"[7] Embora Chris afirme que o primeiro jogo foi um dos melhores que ele já executou

4. Chris, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.
5. Alex, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 5 dez., 2007.
6. Haley, entrevista pela autora, Austin, 9 dez., 2007.
7. Chris, entrevista.

devido ao brincar de faz de conta free-form, ele eventualmente teve que aprender as regras a fim de manter um mundo de jogo consistente com uma grande base de jogadores. A falta de um sistema de regras coerente permite diversão e criatividade nas brincadeiras de faz-de-conta, mas não a longevidade potencial dentro do grupo.

Assim, o sistema de jogo funciona como um contrato social entre os jogadores que permite o brincar de faz de conta dentro de uma estrutura estabelecida. Essa estrutura geralmente envolve regras para a construção do conjunto de habilidades do personagem e para a resolução de conflitos. John indica o conflito como necessário "para impulsionar a história". Ele explica: "Não seria justo decidir subjetivamente quem ganha um conflito. Deve haver um método predeterminado para resolver o conflito. Acho que esse é o cerne de qualquer role-playing game: como você resolve o conflito?"[8] Este método predeterminado, referido na teoria role-playing como *fortuna*, é geralmente de natureza estatística.[9] A fortuna muitas vezes envolve o lançamento de dados ou a encenação do pedra-papel-tesoura para criar um senso de probabilidade na resolução de conflitos. A fortuna gera maior empolgação para o jogo e adiciona um elemento do desconhecido ao processo. Um jogador pode construir um personagem com uma grande chance de sucesso em um determinado empreendimento, mas, no final das contas, os dados decidem o resultado. O sistema de jogo define os parâmetros do mundo e o Narrador tece a trama. Em seguida, os jogadores respondem com base em suas motivações individuais. O sistema de fortuna fornece os resultados finais. Como John sugere, "Os dados não são parciais ... é apenas o caminho do universo. Cada vez que você rolar aquele dado, um número diferente aparecerá. Às vezes vai ser baixo, às vezes vai ser alto, mas os próprios dados podem contar uma história."[10] A maioria dos role-players tenta moldar seus personagens a fim de obter o máximo de vantagem estatística dentro das restrições da estrutura, um processo conhecido como *minimaximizar*. Como diz Walter: "Você precisa ver os

8. John, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.
9. Ron Edwards, "Chapter Four: The Basics of Role-Playing Design," GNS and Other Matters of Role-playing Theory, The Forge, http://www.indie-rpgs.com/articles/8/ (acessado em 19/2/2008).
10. John, entrevista.

fios atrás da cortina e saber como manipulá-los."[11] Os jogadores muitas vezes gastam incontáveis horas memorizando as regras de um determinado sistema de jogo. Alguns jogadores acham esse processo agradável e preferem o aspecto tático do jogo, enquanto outros logo ficam frustrados se a *campanha* carece de uma história coerente. O termo campanha remete à relação inicial entre role-playing games e simulações militares. Uma campanha é um arco de história particular ou missão que os jogadores devem completar, um processo que pode levar várias sessões de jogo. Para alguns role-players, a campanha funciona meramente como uma história solta facilitando o combate ou a atuação de habilidades específicas concedidas pelo sistema de jogo. Ao denotar a encenação de cenários como "campanhas", a própria linguagem dos RPGs originais encorajava os jogadores a ver o combate como o foco principal do jogo. Matthew explica: "Os RPGs de mesa, conforme me foram apresentados, inicialmente pareciam um dungeon crawl / filme de ação sem enredo importante - também conhecido como Roll-Playing - com ênfase em rolar dados para ver se seu personagem teve sucesso ou fracassou."[12]

A White Wolf Studios, a desenvolvedora de jogos responsável por *Vampire: The Masquerade* e outros jogos no Mundo das Trevas, tentou retificar essa ênfase exagerada no combate reestruturando a linguagem de seus manuais. "Campanhas" foram renomeadas para "Crônicas";[13] 13 o "Mestre da Masmorra" tornou-se o "Narrador."[14] Apesar dessa mudança na terminologia, muitos jogadores em jogos da White Wolf ainda tendem a minimizar seus personagens para alcançar o máximo de eficácia social e de combate. Para esses indivíduos, dominar o sistema de jogo é uma parte vital e importante do processo de role-playing. Para ter sucesso em RPGs, os jogadores devem demonstrar pelo menos algum conhecimento do sistema. Um jogador pode detalhar um histórico extenso e mergulhar fortemente no personagem, mas o personagem pode morrer facilmente se o jogador o "construir" fracamente dentro da estrutura do sistema.

11. Walter, entrevista pela autora, Austin, 13 jan., 2008.
12. Matthew, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 7 jan., 2008.
13. Graeme Davis, Tom Dowd, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens e Stewart Wieck, Vampire: The Masquerade, 2nd Ed. (Stone Mountain: White Wolf. 1992), 104.
14. Davis et al., 23.

Role-Playing e Pensamento de Alto Nível

Os RPGs desafiam os jogadores a pensar em um nível superior. O exame do jogo de um ponto de vista metódico e matemático é uma habilidade adquirida. Josh S. explica como aprender as regras complexas de *Dungeons & Dragons* o preparou para o pensamento de alto nível na faculdade, ensinando-o "como estudar". Ele explica,

> O tipo de livros de química que tenho que estudar e ler são incrivelmente semelhantes às regras de *D&D* 3.5, honestamente ... Eu li a seção de combate e depois li outro capítulo que trata de magia. E eles ensinam como funcionam ... mas você tem que ler essas duas seções e colocá-las juntas. E é assim que funcionava na Química ... eles têm regras minuciosas e têm exceções e têm contingências e você apenas tem que memorizar todas essas coisas e conhecê-las. Eventualmente, isso se torna uma segunda natureza.[15]

Por meio do intenso envolvimento com sistemas de jogo complexos, os role-playing games também podem aumentar as habilidades matemáticas do jogador. Em seu estudo sobre as habilidades potenciais que os jogadores adquirem por meio de RPGs, Heather Mello afirma:

> Os entrevistados relataram habilidades estatísticas ou de probabilidade aprimoradas, que "se aplicam em mais coisas do dia a dia" ou "em outras situações que envolvem variáveis e acaso, posso calcular as probabilidades melhor pensando nisso em termos de sistemas de dados". Mais interessante, um entrevistado afirmou, "a compreensão da mecânica de dados me permitiu conseguir um emprego como estatístico", uma habilidade de capital humano que literalmente agregou valor.[16]

Da mesma forma, um dos meus entrevistados, Walter, descreve as tentativas envolvidas no domínio sobre o sistema de *Champions*, um RPG baseado no gênero super-heróico. Ele admite: "[*Champions*] foi difícil para um bando de alunos do ensino médio - nenhum de nós

15. Josh S., entrevista pela autora, Austin, 9 dez., 2007.
16. Heather L. Mello, "Invoking the Avatar," in Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 189.

era bom em matemática - lidar. Mas, de fato, eu fiquei muito bom em processamento de números por causa disso, por incrível que pareça. E isso me serviu bem."[17]

O processo de aprendizado de um novo sistema de jogo às vezes pode confundir e desanimar os novos jogadores devido à quantidade necessária de estudo intensivo. Desiree reclama que jogar "tornou-se frustrante porque era tudo o que os outros jogadores pensavam, e eu senti que estava me atrasando porque tinha outras coisas que precisava fazer. Para mim, role-playing era algo divertido; era algo intrigante. Era algo que gostava de fazer e começou a me parecer muito com um trabalho. Como lição de casa."[18] Eu mesmo frequentemente me sinto sobrecarregada com a enorme quantidade de trabalho necessária para competir com outros jogadores em uma capacidade estratégica.

Os RPGs não apenas permitem que os jogadores desenvolvam habilidades cognitivas de alto nível, mas as pessoas que se envolvem nesses jogos podem possuir habilidades inerentes que os ajudam a ter interesse e sucesso. Por exemplo, os jogadores tendem a demonstrar uma voracidade inerente ao consumo de textos de ficção e não-ficção. Muitos dos meus entrevistados indicam mostrar um interesse excepcional em leitura, pesquisa e redação de histórias desde tenra idade. Quando solicitado a descrever sua infância, por exemplo, Darren respondeu: "Passei a maior parte do meu tempo lendo tudo o que caia nas minhas mãos".[19] Da mesma forma, "Elton" mergulhou nos livros. Ele conta a seguinte anedota: "Eu era o nerd. Eu era o geek. Eu era o sabe-tudo. Fui o cara que se levantou e deu aula e disse ao professor: 'Não, não, não. *Encyclopædia Britannica* diz isso, 'e eles me perguntavam como [eu sabia] e eu dizia:' Porque eu li '. E eu estava na terceira série."[20] Eu mesma experimentei intenso interesse em análise textual e contextual na juventude, o que acabou levando ao meu envolvimento em role-playing games. Essas habilidades me ajudaram particularmente no desenvolvimento do meta-enredo da história e na pesquisa do histórico para meus personagens.

17. Walter, entrevista.
18. Desiree, entrevista pela autora, Ft. Worth, 26 jan., 2008.
19. Darren, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 22 dez., 2007.
20. "Elton", entrevista.

Pedi aos meus entrevistados que descrevessem a si próprios e a outros jogadores e eles quase invariavelmente apontaram para uma capacidade intelectual inerente. A hiper-inteligência tende a distinguir os indivíduos de seus pares durante a adolescência, contribuindo para uma sensação de alienação do grupo social mais amplo. Conforme descrito no Capítulo 3, muitos jogadores indicam ter experimentado uma sensação de isolamento na juventude. Quando pedi aos meus entrevistados que indicassem sua identidade social na escola secundária, eles muitas vezes se rotularam e a seus amigos de "párias", "desajustados", "geeks" ou "nerds". Erin se descreveu no colégio como "uma nerd artística. Tenho muitos hobbies, artesanato e coisas que faço, e sempre me assegurei de assistir cuidadosamente todas as minhas aulas e de ter notas altas."[21] Christopher confessa: "Sim, sou um grande nerd. Posso ter uma conversa de duas horas com meu primo ... sobre um romance de Star Wars, o que é muito nerd."[22]

Kevin relaciona o termo "nerd" àqueles indivíduos que demonstram interesse em trivialidades e são capazes de absorver altos níveis de informação. Ele admite: "A maioria dos jogadores definitivamente tem o que o mundo consideraria um aspecto geek ou nerd [no] foco em minúcias e detalhes de coisas com as quais o resto do mundo não se importaria."[23] Gary Alan Fine também enfatiza essa qualidade, afirmando: "O que mais distingue os jogadores dos outros é seu conhecimento especializado de tópicos relevantes para o jogo, e isso é uma causa de seu envolvimento e um resultado de sua participação."[24] Embora tais interesses possam alienar os jogadores dos principais grupos sociais, a hiper-inteligência, a pesquisa autodirigida e a capacidade de lembrar grandes quantidades de informações oferecem aos jogadores várias vantagens. Essas habilidades são frequentemente necessárias para entender a mecânica complexa envolvida em muitos RPGs e para dar corpo às linhas da história dentro dos mundos do jogo.

Esses indivíduos desejam um desafio em suas atividades de entretenimento, e os RPGs criam crises administráveis que os jogadores devem enfrentar. Os cenários de jogos tendem a oferecer três tipos de "problemas"

21. Erin, entrevista pela autora, Dallas, 10 jan., 2008.
22. Chris, entrevista.
23. Kevin, entrevista pela autora, Dallas, 8 jan., 2008.
24. Fine, 42.

para os jogadores resolverem: quebra-cabeças, táticas e negociação social. Fine descreve o cenário de role-playing como "um conjunto de forças no ambiente que fornecem a motivação para os personagens".[25] Ele explica que, "esses cenários podem variar de muito simples, como a existência de masmorras cheias de monstros e tesouros, a questões mais complexas, como uma praga misteriosa que afetou os vinhedos locais."[26] As seções a seguir irão explicar vários exemplos em que os RPGs forçam os jogadores a resolverem certos problemas para que eles tenham sucesso e prossigam com a trama.

Resolução de Quebra-Cabeças e Táticas de Combate

Os RPGs geralmente apresentam amplamente cenários de solução de quebra-cabeças e de combate tático. Como os RPGs se originaram como formas avançadas de jogos de guerra, o combate foi a ênfase inicial do jogo. A primeira versão de *Dungeons & Dragons* girava em torno de explorar masmorras cavernosas, derrotar monstros e adquirir tesouros. Jogos posteriores, como o *Empire of the Petal Throne* de M.A. Barker, expandiram este conceito consideravelmente, oferecendo extensos detalhes políticos, econômicos e sociais. Jogos mais recentes, como os muitos títulos de White Wolf, evitam o modelo de masmorra completamente e, em vez disso, oferecem um mundo detalhado e multifacetado de seres sobrenaturais nos quais os jogadores podem vagar livremente. No entanto, as várias versões de *D&D* ainda são apontadas como os RPGs mais jogados.

Assim, os jogadores que preferem *Dungeons & Dragons* enfatizam a diversão em quebra-cabeças, táticas e combates resolvidos pela sorte, indicando que esses aspectos são o "objetivo do jogo". Como Josh T. descreve, "Quebra-cabeças e [problemas] estratégicos, esses têm *D&D* escrito neles. Quero dizer, esse é o arroz com feijão de *Dungeons & Dragons*. É combate e busca por masmorras, quebra-cabeças e coisas assim."[27] John explica que os quebra-cabeças vêm em muitas formas, afirmando: "Houve quebra-cabeças de portas: puxe esta trava, ative aquela chave. Esses tipos de quebra-cabeças

25. Fine, 78.
26. Fine, 79.
27. Josh T., entrevista pela autora, Dallas, 8 jan., 2008.

físicos. Houve quebra-cabeças mentais também, [como] tentar descobrir [aspectos intertextuais, como]: Quem é o verdadeiro vilão, aquele que você deve perseguir, aquele com quem o conflito trará resolução?"[28]

Independentemente de como esses quebra-cabeças se manifestam, resolvê-los fornece um componente essencial para cenários de RPG. Jogos como *Dungeons & Dragons*, tendem a apresentar esses quebra-cabeças abertamente e a conclusão torna-se necessária para a continuação da história. Os jogadores devem desarmar armadilhas, destrancar portas e descobrir a melhor forma de atacar monstros, considerando pontos fortes e vulnerabilidades específicas. Esse processo é conhecido como *missão* ou *dungeon crawling* e é o foco temático da maioria dos módulos do jogo, bem como da maioria dos jogos de computador baseados em níveis e dos MMORPGs online. Como recompensa por seu trabalho árduo e exposição ao perigo, os jogadores podem adquirir "tesouro" da masmorra ou monstro e receber pontos de nivelamento para aprimorar as estatísticas de seus personagens. Se especificamente atribuídos a uma missão por um NPC, os personagens devem frequentemente devolver algum troféu para provar o sucesso de sua missão.

Em um *dungeon crawl*, os personagens devem utilizar seus talentos específicos para avançar por uma série de câmaras. Essas câmaras geralmente apresentam monstros, armadilhas ou tesouros. O perigo permeia essas aventuras na forma óbvia de criaturas agressivas, mas também em lugares mais inócuos, como os próprios quartos. Na passagem a seguir, Kevin descreve como jogar uma situação particular de *D&D* em que o quebra-cabeça principal para o grupo resolver era sair da própria sala:

> Acabamos em uma câmara que, pouco depois de entrarmos ... nos isolou. Não conseguimos encontrar nenhum meio de saída além de um pedestal de mais de um metro de altura no centro da sala com seis botões que pareciam girar, mudar ou se mover. Havia três personagens-jogadores, então cada um de nós pegou dois botões e girou todos simultaneamente. No final das contas, houve um efeito negativo sobre cada um dos personagens, mas houve um efeito positivo, e todos fomos capazes de sair daquela câmara em particular.[29]

28. John, entrevista.
29. Kevin, entrevista.

Neste exemplo, o grupo teve que resolver um quebra-cabeça para prosseguir. Os quebra-cabeças costumam ter muitas soluções e, neste caso, a decisão do grupo incorreu em consequências positivas e negativas. John detalha a miríade de quebra-cabeças oferecidos a ele ao longo de seus vários anos de experiência em jogos, destacando um exemplo particularmente frustrante:

> Acho que o maior problema que já tive que resolver foi ... O Segredo dos Nove. E era o tipo de enigma mais difícil porque não tínhamos por onde começar ... e não era nem mesmo uma construção abstrata. Foi apenas uma palavra: nove. Era isso e tínhamos que descobrir o que isso significava. Tivemos que sondar com perguntas bizarras e fora de série. E lembro que todos nós ficamos sentados por três ou quatro horas. [Os jogadores] ficaram tão descontentes ... mas nós conseguimos ... Um dos jogadores finalmente falou sobre as nove tendências diferentes em *Dungeons & Dragons* e essa foi a solução para o enigma, o que é muito estranho.[30]

Por *tendência*, John se refere ao sistema pelo qual *Dungeons & Dragons* designa moralidade. Cada personagem escolhe um alinhamento ou orientação moral. As nove tendências arquetípicas no jogo são as seguintes: o "Cruzado" Leal e Bom, o "Benfeitor" Neutro e Bom, o "Rebelde" Caótico e Bom, o "Juiz" Leal e Neutro, o "Indeciso" Neutro Verdadeiro, o "Espírito Livre" Caótico e Neutro, o "Dominador" Leal e Mau, o "Malfeitor" Neutral e Mau e o "Destruidor" Caótico e Mau.[31] Os personagens devem se comportar de acordo com suas respectivas tendências ou enfrentar as consequências do Narrador. No Segredo dos Nove, parte da dificuldade que o grupo de John teve para resolver o enigma foi a relativa inconsequência do "segredo" em relação à trama. Embora as tendências sejam centrais para a mecânica do jogo, parte da linguagem da estrutura, elas geralmente funcionam como auxiliares de role-playing ao invés de aspectos do jogo dentro do contexto da história.

Esses enigmas inconsequentes podem causar frustração, especialmente quando esses enigmas levam uma quantidade significativa de tempo de jogo para serem resolvidos. Alguns jogadores não gostam ativamente do estilo de

30. John, entrevista.

31. Monte Cook, Jonathan Tweet e Skip Williams, Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I (Renton: Wizards of the Coast, 2000), 89–90.

jogo típico de *D&D* por causa da propensão para tais situações arbitrárias. Sem um equilíbrio suficiente entre desafio, recompensa e um enredo atraente, os jogadores costumam ficar irritados. Guillermo descreve uma situação particularmente frustrante em que ele estava preso em uma masmorra elaborada, lutando contra formigas enormes sem nenhuma motivação óbvia para a história. Relembrando a história, ele afirma que não parava de pensar: "'Só quero sair daqui e quero minha recompensa'. E esse era o problema. Estava constantemente fazendo [tarefas sem] recompensa. Não havia ninguém dizendo, 'Bem, parabéns. Aqui. A princesa beija você e agradece'".[32]

O conceito central de luta e recompensa subsequente promove o crescimento do personagem, mas também oferece potencial para o crescimento do jogador. Em termos comportamentais, os personagens experimentam um conjunto de reforços positivos e negativos do mundo do jogo. Eles devem navegar pelo universo, aprendendo e se adaptando como resultado de cada cenário único. Eles recebem sua "recompensa" como uma prova de seu sucesso. Em alguns casos, recompensas flagrantes se manifestam, como a aquisição de um tesouro ou uma posição de poder. Alternativamente, a recompensa de alguém pode parecer pequena, como uma palavra de aprovação de um superior ou mesmo a continuidade da existência de seu personagem.

Walter detalha um cenário de seu LARP no qual um novo jogador enfrentou uma emboscada e sobreviveu, uma recompensa em si. Ele explica: "[O jogador] ficou encantado quando outro estrategista, outra mente tática reconhecida no jogo ... disse que seu personagem havia sobrevivido a essa tentativa de assassinato. Ela se saiu incrivelmente bem na luta e tomou a decisão tática correta em cada rodada de combate e em cada conjuntura."[33] O incidente no jogo e a recompensa subsequente ajudaram a construir o nível de confiança do jogador fora do jogo. Transmitir confiança pode significar a diferença entre o sucesso e o fracasso em muitas situações, tanto dentro quanto fora do jogo. De acordo com minhas entrevistas, o sucesso em cenários de role-playing tende a se traduzir em sucesso em outras áreas da vida, conforme detalho na seção final deste capítulo.

32. Guillermo, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.
33. Walter, entrevista.

Um aspecto interessante das táticas de role-playing é a capacidade dos jogadores de alterarem o tempo para vários fins. Enquanto engajados em "combate", os jogadores frequentemente passam várias horas definindo as façanhas que seus personagens irão realizar, reexaminando regras e estabelecendo os resultados da batalha através do sistema de fortuna. Este extenso processo segmenta o tempo em *rodadas* sequenciais, nas quais cada jogador pode realizar ações por turnos designados. Guillermo explica como esse aspecto técnico funcionava em uma das campanhas de *D&D* de John: "Quando começamos a jogar, o jogo era muito voltado para o combate e muito mecânico ... havia contagens regressivas, era 'Bem, vamos começar no 25 ... 24. ... 'E ele iria, literalmente, contar. Tudo era matemático para ele. Então, ele na verdade [diria], 'Esta pessoa causa ... sete pontos de dano mais oito dividido por dois', mecanicamente falando em voz alta."[34]

Parte do benefício de representar cenários é o oferecimento da oportunidade de desacelerar as ações e examiná-las em cada etapa. No RPG *Vampire*, uma rodada de combate representa apenas três segundos de tempo no jogo.[35] No entanto, com uma multidão de jogadores, a resolução da fortuna de uma rodada pode levar vários minutos. Assim, embora os vampiros se movam extremamente rápido, o jogo retarda o processo de combate para que os jogadores examinem completamente cada decisão. Quando um erro crucial é cometido, os jogadores podem aprender com esses contratempos e alterar sua tomada de decisão em cenários futuros. Da mesma forma, quando os personagens são bem-sucedidos, eles podem refazer suas soluções engenhosas com outros jogadores, entregando-os histórias fora do personagem. Os jogadores consideram essa entrega prazerosa, permitindo-lhes a oportunidade de reviver seus sucessos, mas também serve ao propósito de reforçar as lições aprendidas na situação.

Essa redução do tempo em segmentos gerenciáveis pode ser um aspecto essencial da consciência humana. Na teoria dissociativa, muitas vezes as pessoas que passam por eventos traumáticos sentem uma mudança em sua percepção do tempo. Em tempos de crise, cada segundo pode significar a diferença entre a vida e a morte, então a realidade é percebida

34. Guillermo, entrevista.
35. Davis et al., 222.

como se estivesse desacelerando. Ao se dissociar, é oferecida à mente a oportunidade de examinar cada momento mais completamente do que normalmente faria. O indivíduo se percebe estranhamente distante dos eventos que acontecem. Esse processo de desaceleração e distanciamento, conhecido como *despersonalização*, cria espaço emocional suficiente para dar a chance ao indivíduo de tomar decisões racionais. A especialista em dissociação Marlene Steinberg afirma que:

> Sentir que o relógio parou no mundo exterior dá à pessoa a liberdade para se concentrar em pensamentos acelerados de autopreservação. O entorpecimento das emoções acalma a ansiedade e afasta o pânico, permitindo que a pessoa atue automaticamente, como se algum poder superior tivesse assumido o controle. No fim, essas alterações perceptivas se combinam para permitir que alguém em grave perigo desafie a morte ou, na falta disso, aceite-a com elegância.[36]

A despersonalização continua sendo um mecanismo psicológico importante, desenvolvido para lidar com situações em que o processo de tomada de decisão do indivíduo se correlaciona diretamente com a sobrevivência.

Os cenários de role-playing oferecem um processo semelhante para os jogadores, mas eles vivenciam esses momentos como prazerosos e não traumáticos. Em um ambiente descontraído e seguro, os jogadores podem representar situações de vida ou morte com uma sensação de distância emocional e desaceleração do tempo. As experiências "acontecem" com seus personagens, e não com seus eus primários; da mesma forma, pessoas em estados dissociativos às vezes criarão personalidades alternativas que passarão por situações traumáticas em seu lugar.[37]

No caso de dissociação, essas "alterações" muitas vezes protegem a personalidade primária das memórias do trauma por meio de vários graus de amnésia.[38] Os jogadores, por outro lado, vivenciam os eventos no jogo junto com seus personagens e, muitas vezes, direcionam ativamente as ações dessas personas a fim de maximizar sua eficácia. Este processo é semelhante

36. Maxine Schnall e Maxine Steinberg, The Stranger in the Mirror: Dissociation, the Hidden Epidemic, (New York: Cliff Street Books, HarperCollins, 2000), 11.
37. Schnall e Steinberg, 31.
38. Schnall e Steinberg, 32.

à descrição de Steinberg de pessoas agindo "como se algum poder superior tivesse assumido o controle" quando em um estado dissociativo. No caso de role-players, esse poder superior simplesmente reflete o eu primário, que vê a situação de forma mais objetiva do que o personagem. O jogador entende o meta-enredo e a mecânica do jogo e toma as decisões de acordo. No entanto, o jogador também deve fornecer uma justificativa IC para o porquê de seu personagem tomar tais decisões, para que os outros jogadores não os acusem de *meta-jogo* - tomar decisões dentro do personagem com base em informações fora do personagem. Em última análise, a maioria dos movimentos táticos envolve alguma combinação das motivações do personagem e o eu "superior", objetivo.

O tempo também pode acelerar em role-playing games. O meta-enredo de um universo de jogo pode abranger milhares de anos, localizando as ações dos personagens em um longo continuum de tempo. Além disso, os jogadores também devem omitir certos detalhes da história de seus personagens, condensando sua história em fragmentos viáveis. Na invenção da minha personagem vampira Viviane, o Narrador e eu destacamos algumas cenas importantes de seus primeiros cem anos de "não-vida". Esses eventos foram considerados parte de sua *história de fundo*, ou histórico, uma vez que precederam os eventos do jogo real. Para minha personagem de quinhentos anos, Eustácia, escrevi um histórico de vinte e três páginas, que abrangia os anos de 1510 a 1580. Mesmo dentro dessa extensa história de fundo, tive que condensar muitas de suas interações em momentos representativos. Então, para preencher a lacuna entre 1580 e os dias atuais, séculos inteiros de sua história de fundo foram cobertos por algumas frases. Essa aceleração do tempo e o estabelecimento de um meta-enredo permitem que os jogadores examinem os personagens no contexto mais amplo da história e entendam como certas ações afetam o mundo de forma sistemática.

Em alguns casos, o tempo vai acelerar entre os episódios da história, nos quais os personagens passarão por um período de *tempo ocioso*. Alguns Narradores exigem que os jogadores enviem "lição de casa" para retransmitir suas ações durante o tempo ocioso. No LARP de *Vampire* de Walter, o tempo real entre os jogos é geralmente de um mês; no jogo, no entanto, seis meses se passam durante o tempo ocioso. O tempo ocioso permite que os jogadores experimentem a sensação do desenvolvimento

de um personagem ao longo do tempo. Se um personagem sobrevive a uma sessão de jogo, ele recebe *pontos de experiência*, que são usados para aprimorar as estatísticas em sua ficha de personagem. O tempo ocioso permite que os jogadores expliquem de forma viável esses saltos repentinos nas habilidades de seus personagens no reino da história. Para aumentar a habilidade corpo a corpo da minha personagem, por exemplo, eu posso usar uma ação de tempo ocioso para treinar com um Mestre Espadachim por um certo período de tempo. Personagens que são aliados entre si frequentemente trocarão habilidades durante este tempo, treinando a fim de preencher as lacunas em seus respectivos conjuntos de habilidades. Essa flexão do tempo permite que os aspectos mecânicos do sistema de jogo sejam explicados por meio da narrativa, agregando experiência à imersão.

Além de táticas e quebra-cabeças, os cenários do jogo também oferecem problemas sociais para os jogadores resolverem. Os jogadores devem enfrentar a luta inerente entre competição e cooperação em contextos específicos. O Narrador apresenta aos jogadores situações complexas nas quais eles devem descobrir em quem confiar, como trabalhar juntos, como manipular os outros para obter vantagem e como eliminar os concorrentes. Dependendo do cenário, uma ou todas essas estratégias podem produzir resultados bem-sucedidos.

Resolução de Problemas Sociais

Os personagens raramente têm sucesso no vácuo. Às vezes, ocorre o *jogo solo*, em que apenas um jogador interage com o Narrador. No entanto, a maioria dos jogos apresenta vários jogadores. Embora os personagens no jogo possam ou não formar uma unidade coesa com objetivos e personalidades semelhantes, eles devem trabalhar juntos e independentemente para resolver muitos dos problemas relacionados ao jogo. Em *Dungeons & Dragons*, os personagens são chamados de *grupo* de aventureiros quando agrupados para atingir um propósito específico. Em *Vampire*, o grupo é apelidado de *círculo*.[39] Em *Werewolf: The Apocalypse*, os personagens são agrupados

39. Bill Bridges, Robert Hatch e Mark Rein-Hagen, Werewolf: The Apocalypse, (Clar-

em uma *matilha*.[40] Independentemente da terminologia, o conceito de "grupo" é central para entender a dinâmica dos grupos de role-playing.

Como a Sociedade no *Lord of the Rings* de Tolkien, cada personagem oferece seus próprios talentos únicos ao grupo. Um Guerreiro pode se destacar no combate de perto, mas pode precisar de um Mago ou Arqueiro para atacar de longe. As forças combinadas do grupo podem derrotar o vilão, mas um Curandeiro permanece necessário para curar as feridas sofridas pela batalha ou para reviver os membros caídos do grupo. Quando perguntei a John quais habilidades ele aprendeu no role-playing, ele respondeu: "Como trabalhar com os outros, o exercício de construção de equipes ... Nem toda classe de personagem ou conceito de personagem tem uma gama completa de todas as habilidades humanas possíveis. Para jogar um jogo bem equilibrado, cada jogador individual deve vir à mesa e adicionar algo ao esforço da equipe. Se eles podem fazer isso, então geralmente têm sucesso."[41] Parte do desafio do jogo, então, é que os jogadores utilizem as forças de seu personagem para obter o máximo de vantagem, enquanto permitem que outros membros do grupo compensem suas fraquezas.

Os cenários de role-playing geralmente apresentam dilemas éticos nos quais um membro do grupo deve decidir se deve ou não embarcar em um curso de ação que poderia incorrer em repercussões negativas para os outros. Algumas situações envolvem o perigo de outros membros do grupo, nas quais o personagem deve escolher entre salvar um personagem e ajudar o grupo / comunidade maior. Desiree descreve a adoção de uma abordagem utilitária para esses problemas, indicando o desafio da seguinte forma: "Às vezes, você tem que proteger um para proteger a todos. Às vezes, aquele que você está tentando proteger será ... aquele que será o vai ou racha para vocês. Se você o perder, toda a equipe pode cair em uma catástrofe completa."[42]

Josh S. descreve uma situação em que teve que resolver três problemas ao mesmo tempo em um cenário: um membro do grupo estava se afogando,

kston: White Wolf Game Studio, 2000), 55.

40. Davis et al., 55.

41. John, entrevista.

42. Desiree, entrevista.

vários agressores estavam atacando e um terceiro grupo de desajustados estava envenenando o abastecimento de água. Seu personagem foi forçado a resolver cada um desses problemas na ordem sequencial adequada. Ele descreve como obteve sucesso na seguinte passagem:

> Este personagem teve que avaliar o que precisava acontecer primeiro para tirar seus amigos vivos e ainda conseguir tudo ... Ele mergulhou logo depois de jogar óleo na ponte e fazer seu amigo colocar fogo. Ele tirou seu amigo da água e então, quando a ponte pegou fogo, o outro grupo tentou atravessar uma pequena corda que estava lá em cima .... [Meu personagem] imediatamente avaliou a situação e então se orientou para o que ele precisava fazer primeiro e depois resolver os problemas na ordem em que tinha que resolvê-los.[43]

Grande parte do processo de tomada de decisão nessas situações éticas envolve pesar os sentimentos pessoais por outros membros do grupo com as tarefas necessárias em mãos. Se os jogadores não priorizam adequadamente suas ações, eles frequentemente falham.

Em última análise, os desafios de um grupo de aventureiros são sociais e táticos. Alguns grupos cooperam facilmente uns com os outros. Esses personagens podem possuir objetivos ou personalidades semelhantes ou experimentar uma química emocional precoce um com o outro. Em outras situações, os personagens se chocam quanto às suas motivações e paradigmas. O Narrador pode apresentar ao grupo um problema a ser resolvido, mas toda a sessão do jogo é gasta tentando resolver os conflitos entre os personagens e estabelecer coesão.

Para reter a sensação de uma experiência imersiva "autêntica", muitos role-players não forçarão seus personagens a agir de acordo com seus conceitos ou naturezas. No entanto, Guillermo sugere que uma quantidade excessiva de brigas entre os personagens pode atrapalhar o jogo. Ele afirma: "Às vezes, tenho experiências muito boas. Tive experiências com pessoas [onde] nos encontramos, não tínhamos realmente um motivo para nos reunirmos, encontramos um propósito comum. E então você encontra outros personagens que serão antagônicos ... E [não parece] propício ter esses personagens construídos dessa forma porque, bem, é um

43. Josh S., entrevista.

jogo de aventura."[44] Alguns jogadores criam personagens com conceitos interessantes, mas que acabam por entrar em conflito com os objetivos gerais do jogo. Embora o conflito interno dentro do grupo possa instigar o crescimento do personagem e do jogador, personagens excessivamente antissociais tornam-se "impossíveis de jogar" no contexto de um grupo de aventureiros de sucesso.

Às vezes, os jogadores resolvem conflitos internos por meios nefastos. Erin oferece um exemplo em que seu grupo de aventureiros atacou um mulher-rato, uma criatura antropomórfica de tendência maligna que é parte humana e parte roedor. O grupo decidiu manter a mulher-rato como escrava ao invés de matá-la, para o desdém de sua personagem. Um feiticeiro recentemente se juntou ao grupo, de quem sua personagem também não gostava. Ela finalmente "resolveu" os problemas de ter esses dois indivíduos de má reputação no grupo da seguinte maneira: ela matou a mulher-rato, em seguida, culpou o feiticeiro pelo assassinato, que foi levado a julgamento e eventualmente executado.[45]

Alguns jogadores representam personagens que são designados como Maus em vez de Bons nos termos de *D&D*. Personagens maus tomam decisões com base no prazer e interesse próprio, em vez de compaixão ou motivações altruístas. Omega descreve um exemplo em que sua personagem de *D&D* de tendência maligna, Silverleaf, traiu todo o seu grupo para se salvar:

> [Silverleaf] traiu um grupo de aventureiros, tornando-se fatal para dois dos membros do grupo. Ela foi enganando até se tornar aquela a quem foram confiados todos os bens e todos os tesouros que eles conseguiram durante todo o tempo ... ela fugiu com todos os seus saques e todos os seus tesouros e todas as suas poções de cura e toda a sua existência ... E é uma coisa bastante covarde de se fazer, mas precisava ser feito. Era ela ou eles, então, é claro, ela escolheu a si mesmo.[46]

Embora afirme que tais ações "precisam ser feitas" dentro do contexto das motivações do personagem, Omega distancia suas próprias crenças do paradigma da personagem. E afirma: "Embora eu tenha esperanças de

44. Guillermo, entrevista.
45. Erin, entrevista.
46. Omega, entrevista pela autora, Austin, 27 jan., 2008.

que [Silverleaf] se tornará uma personagem boa no futuro, ela está longe disso neste momento". Os jogadores frequentemente relatam assistir com certo horror imparcial enquanto seus personagens se envolvem em ações que eles próprios consideram detestáveis. A extensão em que a atuação de tais comportamentos se relaciona com as energias reprimidas dentro do jogador é explorada mais detalhadamente no capítulo sete.

Independentemente da motivação individual do jogador, o problema de coesão do grupo pode muitas vezes trazer a ruína para os personagens se não for resolvido. Embora escolhas como a traição de Silverleaf acima possam trazer recompensas imediatas para o personagem, ele ou ela geralmente enfrentará consequências do mundo do jogo. O Narrador pode decidir punir o personagem diretamente ou os membros sobreviventes do grupo podem se recusar a cooperar com o personagem no futuro.

Embora a maioria dos RPGs favoreça a cooperação em vez da competição, alguns ambientes de jogo favorecem um estilo de jogo competitivo, no qual os jogadores devem competir entre si para obter o domínio. LARPs de *Vampire* apresentam aos jogadores este desafio. Embora os jogadores possam cooperar para obter vantagem no jogo, em última análise, a maioria dos jogadores busca alcançar um posto mais alto na hierarquia da sociedade vampírica ou mais poder pessoal ou sobrenatural. Para atingir esses objetivos com sucesso, os personagens muitas vezes precisam apunhalar pelas costas e manipular uns aos outros. Portanto, muito do jogo gira em torno do cultivo da confiança, seja ela merecida ou não.

O Experimento Social de Vampire

"Elton" afirma que, em LARPS de *Vampire*, os problemas mais interessantes surgem dos próprios jogadores. "O trabalho do Narrador", afirma ele, "na maioria das vezes é simplesmente pegar os problemas e jogá-los no personagem para desafiá-los e forçá-los a crescer, porque muito do jogo todo é sobre crescimento."[47] No entanto, na maioria dos casos, ele acredita que a resolução de conflitos entre personagens deve permanecer o tema central do jogo. O formato LARP envolve grupos maiores de jogadores e

47. "Elton", entrevista.

alguns Narradores, parecendo mais uma trupe de teatro de improviso do que um cenário de jogo de guerra. Assim, o Narrador e o enredo permanecem secundários às dinâmicas sociais do personagem.

Em *Vampire*, é inerente a cada personagem um conjunto de afiliações e motivações políticas que geralmente conflitam com os desígnios e maquinações de outros. Como "Elton" coloca, "Eu criei um problema apenas criando um personagem."[48] Os jogadores se referem à forma de role-play que se concentra na competição entre os participantes como *Jogador contra Jogador* (PvP). LARPs e MMORPGs que permitem a matança de jogadores prosperam nesse conflito entre personagens. Os jogadores às vezes se agrupam com o propósito expresso de eliminar outro jogador que eles consideram um oponente, apenas para mudar essas lealdades de curta duração quando vantajoso.

Na Crônica de *Vampire* de mesa de Walter, por exemplo, minha personagem Viviane teve uma mentoria próxima de outra vampira, Annabelle, por mais de cem anos. Esse relacionamento de um século foi rompido quando Annabelle se esquivou de uma importante tradição para ganhar o poder e Viviane se posicionou contra ela politicamente. Annabelle humilhou Viviane publicamente e mais tarde orquestrou um ataque contra ela, deixando claro seu descontentamento e o término de sua mentoria. Apesar de sua lealdade de um século, essas duas mulheres se viram de repente em conflito uma com a outra quando a situação política mudou.

Tais situações são construídas no tema do universo de *Vampire: The Masquerade*. Muitos participantes do meu estudo demonstraram familiaridade com o universo da White Wolf. Eles destacam três grandes "problemas" oferecidos pelos desenvolvedores de jogos: o problema da sobrevivência básica, o problema da ascensão ao Principado e o problema da Diablerie. Esses três cenários às vezes se manifestam apenas em situações de *Jogador versus Ambiente* (PvE), o estilo cooperativo tradicional e diferente de soma zero do role-play em que o Narrador apresenta os adversários aos personagens. No entanto, particularmente em uma configuração de LARP, eles frequentemente se tornam conflitos PvP.

48. "Elton", entrevista.

Como os vampiros são predatórios por natureza e buscam poder, e eles geralmente desejam eliminar uns aos outros para obter recursos e influência. Chris detalha um cenário no qual seu personagem planejava se defender de um ataque de um grupo rival. Ele explica: "Um grupo de jogadores [estavam] basicamente [indo] chutar a porta do meu escritório e atirar em mim. E essa é fácil. Você monta explosivos no seu quarto, você sai, deixa uma câmera lá dentro, quando os caras entram para atirar em você, você apenas liga o botão e faz *boom*."[49] Em tal situação, os jogadores são os principais rivais uns dos outros e o Narrador meramente oficia o conflito.

Os vampiros também devem enfrentar o perigo de destruição nas mãos de suas presas humanas. Eles devem esconder sua verdadeira natureza dos humanos, integrando-se à sociedade por meio de um elaborado sistema de mascaramento, chamado Máscara.[50] Os vampiros comandam o mundo nos bastidores, controlando humanos-chave, criando sua própria hierarquia social, semelhante a uma sociedade secreta. Mas eles também têm que fingir ser mortais para "passar" na sociedade humana e evitar a detecção e a morte. Se os vampiros "quebram a Máscara" e se revelam aos humanos, eles incorrem em consequências. Outros vampiros podem destruí-los como medida de proteção ou os próprios humanos podem eliminá-los.

Portanto, um "problema" típico envolve evitar a detecção. Os vampiros devem se lembrar de respirar e piscar para parecerem humanos. Chris cita um exemplo envolvendo seu primeiro personagem Vampiro, Tye, no qual ele "quebrou a Máscara". Ele explica:

> Cada erro que cometi como novo jogador, cometi com ele. Como em *Vampire*, você nunca conta às outras pessoas sobre vampiros, então a primeira merda que fiz, naturalmente, foi fazer isso, foi contar às pessoas sobre vampiros. Você sabe, e então o Narrador é duro com você. E depois disso, é muito difícil fazer um personagem que ainda faz isso, embora de várias maneiras você provavelmente ainda deva fazer isso, porque o personagem mais jovem ainda deve ser capaz de cometer esses erros.[51]

49. Chris, entrevista.
50. Davis et al., 38.
51. Chris, entrevista.

Neste mundo de jogo, a sobrevivência básica e a habilidade de subsistir são, por si só, um grande problema a ser resolvido. Como jogador, Chris aprendeu com seus erros e, assim, evitou cometê-los com personagens futuros, dando maior sucesso em cenários posteriores.

O segundo problema social em *Vampire* é a ascensão ao Principado.[52] A sociedade vampírica dentro de cada cidade se assemelha às cidades-estados italianas da Renascença. Um vampiro sobe ao posto de Príncipe com base em influência, prestígio e recursos e deve manobrar para manter esse poder sobre seus vassalos. O Príncipe tem o direito final de matar qualquer vampiro dentro de seu reino, mas também deve cultivar aliados para se defender de usurpadores. Assim, o príncipe deve estabelecer um delicado equilíbrio político. O Príncipe mantém os outros vampiros sob controle oferecendo *Status* dentro da sociedade, um elaborado sistema de elogios que os vampiros usam para disputar uma posição. Algum status é concedido como resultado de atos realizados em nome da cidade, embora os vampiros também concorram por posições políticas menores dentro do regime do Príncipe.

Em um LARP do qual participei, o Príncipe insultou flagrantemente o maior bloco de poder da cidade. Minha personagem, Eustacia, foi designada para a posição de Senescal, ou segunda em comando.[53] Eustacia tinha que lembrar constantemente a esse personagem para se comportar com a etiqueta apropriada, mas ele continuou a insultar os outros personagens. Como seu personagem era excepcionalmente poderoso em comparação com o de todos os outros, os outros jogadores gastaram uma quantidade exorbitante de tempo planejando maneiras criativas de eliminá-lo e subir na hierarquia. No entanto, como esses jogadores se consideravam socialmente resistentes ao governo do Príncipe, Eustacia, que acreditava fortemente na tradição, os via como renegados. Eventualmente, trouxe outra personagem minha, Viviane, para fazer o papel de Príncipe, que era fisicamente mais forte do que Eustacia e poderia defender melhor a cidade. Eu já a tinha apresentado ao continuum do jogo no fórum online. Assim, como jogadora, ela era uma "ferramenta" à minha disposição, e eu a utilizei para resolver o dilema do Príncipe naquela circunstância.

52. Davis et al., 32–35.
53. Richard E. Dansky, Laws of the Night (Stone Mountain: White Wolf, 1997), 124.

Às vezes, o problema da Ascensão ao Principado resulta em um grande número de mortes de personagens. Em um jogo que gira em torno de personagens imortais, a taxa de mortalidade em *Vampire: The Masquerade* é surpreendentemente alta. Como os personagens não morrem naturalmente e são predatórios por natureza, eles buscam consistentemente manipular e eliminar uns aos outros, como as peças de um tabuleiro de xadrez. Às vezes, essas grandes tramas saem pela culatra e o azarão vence. Walter descreve um cenário em que uma luta pela sobrevivência resultou inadvertidamente na ascensão de seu personagem ao posto de Príncipe:

> Elsbeth foi famosa durante a maior parte de sua carreira e devo dizer que das talvez quarenta e cinco ou cinquenta pessoas que começaram o jogo, um ano depois, eu era o único personagem original que sobrou ... Ela sofreu caçada de sangue, o que significa que o regime no poder a colocava em uma lista de proscrições ... e toda a comunidade iria atrás dela. Ela tinha que descobrir quem eram seus aliados, em quem ela poderia confiar, onde estavam seus portos seguros, quais recursos ela tinha à sua disposição tanto pessoal quanto politicamente, com quem ela poderia fechar acordos, o que ela poderia prometer às pessoas e, basicamente, como ela poderia sobreviver, como ela poderia viver ... E, eventualmente, ela era a Príncipe. Ela havia literalmente sobrevivido, destruído, manobrado e minado a todos. E isso foi ... uma coisa estratégica intensa porque o tempo todo, eu estava lidando com um personagem [que era] fisicamente frágil ... e eu consegui fazer tudo isso sem nunca estar em um combate físico.[54]

Ele ainda menciona: "E eu sempre digo que o LARP é uma maratona. É um jogo de desgaste, visto de um ponto de vista estratégico. Você apenas tem que continuar sobrevivendo."[55]

Este tema de maquinações políticas é uma reminiscência de *The Prince* de Maquiavel. Darren brinca que os cenários de *Vampire* são "meio como Maquiavel com rodinhas de treinamento".[56] Indivíduos que passam pelo mundo de *Vampire* por um longo período de tempo logo devem aprender como manobrar socialmente para que seus personagens tenham sucesso.

54. Walter, entrevista.
55. Walter, entrevista.
56. Darren, entrevista.

"Elton" oferece uma descrição de como um de seus enredos mais intrincados permitiu que ele entendesse melhor a interação social na vida real:

> Acho que provavelmente o mais gratificante foi quando eu tive um ... enredo maquiavélico extremamente elaborado ... e todos esses tópicos variados se juntaram em um único enredo e explodiram exatamente na minha deixa e com exatamente os resultados que eu queria. E a pessoa contra quem eu orquestrei essa trama caiu em chamas e foi uma trama brilhante. Acho que momentos assim [são gratificantes], onde você pode ter um plano assim e realmente trabalha a dinâmica social. E então você [pensa]: "Ei, eu sei como essa dinâmica funciona agora."[57]

Outro problema importante no mundo do jogo *Vampire* é a questão da *Diablerie*. Diablerie é equivalente ao canibalismo espiritual e ocorre quando um vampiro primeiro bebe todo o sangue de outro, então continua a consumir a alma de seu oponente para adquirir seu poder.[58] Diablerie é ilegal na sociedade vampírica e pode incorrer em três consequências potenciais: a alma de o outro vampiro pode assumir o controle do corpo do Diabolista, os outros vampiros podem descobrir e matar o Diabolista ou a Besta dentro do Diabolista pode dominar o lado humano, o que também resulta na falta de controle sobre o corpo. "Elton" explica como ele tentou sobreviver como um Diabolista em um LARP. Ele afirma: "O problema passou a ser: como fazer isso? Porque existem maneiras de detectar isso e um vampiro saberia inerentemente eliminar qualquer um que cruzasse esse limite tabu." Ele descreve ainda um Diabolista como um "assassino em série, um criminoso endurecido" e explica que o assassinato "teve as mesmas consequências no jogo. Ele acabou rapidamente descoberto e morto."[59]

Ao longo de sete anos de jogo, minha vampira de mesa, Viviane, Diablerizou duas vezes. Seus pecados permaneceram óbvios, detectáveis em sua aura, mas ela escapou da execução. Sua luta principal ocorreu internamente, enquanto seu Eu consciente lutava contra sua Besta interior pelo domínio psíquico, semelhante ao Ego e Superego lutando contra o Id na terminologia freudiana. Esta batalha interna se torna tão importante para o conceito de *Vampire* quanto as tramas maquiavélicas e quanto o monstro

57. "Elton", entrevista.
58. Davis et al., 187–188.
59. "Elton", entrevista.

interior batalhando com o lado humano pelo domínio. Assim, a luta em *Vampire* é tanto uma batalha política externa quanto uma batalha interna contra o próprio egoísmo e o desejo de tirar dos outros sem retribuir. Ao contrário das Tendências fixas de *D&D*, o comportamento moral dos personagens de *Vampire* é mutável, alterando com base na situação. O mundo do jogo apresenta gradações do mal, e os personagens se enquadram em um espectro ao longo desse continuum. Enquanto Viviane cometia atos malignos, ela conhecia outros vampiros que se comportavam de maneiras muito mais malignas do que ela. Ela justificou seu comportamento como necessário e racional, dado seu conjunto de circunstâncias.

Os cenários de *Vampire* são, portanto, tematicamente multifacetados e complexos. Eles transcendem o problema de alcançar e manter o poder. A natureza do próprio desejo de poder eventualmente se manifesta como o problema central a ser resolvido, já que as repercussões da ganância são metaforicamente e literalmente incorporadas à mecânica do jogo. Assim, os jogadores de *Vampire* aprendem como manipular socialmente os outros, mas também aprendem a localizar e navegar em seu próprio egocentrismo. No ambiente seguro do jogo, os jogadores podem observar o desdobramento das ramificações de seu "mau comportamento". Assim, por meio dessas histórias, os jogadores podem representar certos comportamentos tabu, mas também aprender o valor da moderação.

"Vida real" como Cenário de Jogo

Embora a prática de jogos incentive os participantes a desenvolver uma variedade de habilidades, acredito que a mais importante dessas habilidades é aprender a pensar "fora da caixa". Como os jogadores devem manter os sistemas de jogo e os meta-enredos em mente ao tomarem decisões, muitos jogadores começam a adotar uma visão da realidade que olha além da superfície e identifica as estruturas inerentes subjacentes a todas as coisas. Em um nível mecânico, Josh S. afirma que aprender o sistema com o *Dungeons & Dragons* permitiu que ele compreendesse mais tarde as estruturas complexas das moléculas. Em um nível social, *Vampire* ensina os jogadores a procurar os fios ocultos por trás de todas as exibições públicas de poder. Henry afirma: "Qualquer situação social pode ser [simulada] em

um role-playing game; negociação comercial, flerte que leva a encontros sexuais, duelo de humor ou uso sutil de insultos e ameaças para desequilibrar um oponente e executar assassinatos de personagens."[60] Essas situações fornecem oportunidades de treinamento e encorajam os jogadores a olhar além das explicações superficiais da realidade.

Além disso, as pessoas que jogam RPGs tendem a se sentir marginalizadas pela cultura dominante em geral. Meus entrevistados frequentemente indicam que se sentem inicialmente isolados de seus colegas e buscam role-playing games como uma experiência de vínculo. Muitos dos meus entrevistados acham que o role-playing oferece a oportunidade de encontrar amigos com interesses semelhantes em um ambiente social de baixo estresse, mas o envolvimento nessas realidades compartilhadas divide ainda mais os jogadores dos não-jogadores e pode exacerbar seus sentimentos de ostracismo da sociedade.

Assim, grande parte do processo de jogo envolve não apenas tentar resolver cenários de vida ou morte por meio de estatísticas probabilísticas, mas também aprender como resolver o "problema" de integração e coesão social. Quando questionado sobre o que aprendeu com os cenários de role-playing, Henry respondeu: "[que] existem poucas personalidades que podem sobreviver com sucesso no mundo sem se destruir, e todos devem mudar e ser capazes de se adaptar aos requisitos da ordem social."[61] Além disso, quando os jogadores são forçados a ficar sob os holofotes por meio de jogos como Narradores ou personagens em posições de liderança, eles devem aprender rapidamente como manter a atenção dos outros e se comunicar com eficácia. Um dos entrevistados no estudo de Karen Mello afirma: "Eu acredito que me tornei um orador público melhor com a minha experiência como GM de convenções. É um ambiente onde sou o centro das atenções de um grupo de estranhos e devo ser capaz de me comunicar eficazmente com eles."[62]

Como consequência, muitos role-players não apenas veem as lições adquiridas nos jogos como diretamente aplicáveis a situações reais, mas também começam a ver a "vida real" como um jogo. Outro entrevistado

60. Henry, entrevista.
61. Henry, entrevista.
62. Mello, 191.

de Mello afirma: "[Eu] costumava ser tímido e relutante em abordar estranhos quando viajava. Quando tentei ver a situação como um encontro (de jogo), muitas vezes consegui negociar a situação com mais facilidade e confiança. Isso acabou se internalizando, de modo que agora posso lidar com essas situações com confiança."[63]

Meus entrevistados descrevem cenários fantásticos envolvendo habilidades mágicas e perigo sempre presente. Eles provavelmente nunca enfrentarão tais situações na realidade. No entanto, quase todos eles, sem hesitação, foram capazes de traçar correlações diretas entre os problemas que tiveram de resolver no jogo e os que enfrentam todos os dias. Quando perguntei a Chris se ele esperava ter que lidar com os tipos de problemas enfrentados em cenários de *Vampire* na vida real, ele respondeu:

> Deus, espero que não. Provavelmente, em algum momento, tenho certeza ... você sabe, as pessoas querem meu emprego, e para que elas tenham meu emprego, eu tenho que ir embora. Então, eles fazem coisas para tentar se livrar de mim. Eles tentam me meter em problemas. Eles tentam encontrar falhas no que eu faço [e] no meu trabalho. E sim, quase a mesma coisa, realmente. Porque se eu perder meu emprego, perco minha vida.[64]

Outros entrevistados caracterizam de forma semelhante o mundo dos negócios como semelhante a situações de role-playing. Omega compara o problema de coesão do grupo em cenários de role-playing com a necessidade de os funcionários encontrarem um senso de unidade nos ambientes de trabalho. Ele explica, "[o jogo] também me ensinou a ler melhor uma variedade de peculiaridades da personalidade das pessoas, suas habilidades de negociação, sua 'fala' sobre o que elas fazem e não gostam. Ajuda suas interações sobre como contornar algumas das diferenças que você e uma pessoa podem ter, mas você tem que se unir em um objetivo comum."[65] Desiree adota uma abordagem alternativa, comparando o processo de tomada de decisão ética envolvido no jogo com a infeliz necessidade de demitir funcionários. Ela comenta: "Às vezes você tem que tentar descobrir qual funcionário ou pessoa com quem você trabalha é melhor manter e

63. Mello, 192.
64. Chris, entrevista.
65. Omega, entrevista.

qual é melhor para a equipe. E é uma droga, porque às vezes você vê um potencial realmente grande e uma pessoa realmente ótima, mas você apenas tem que deixá-la se afogar. Você tem que deixá-los ir para salvar os outros, porque eles são os mais fracos."[66]

As lições aprendidas no role-playing são específicas para cada indivíduo. Omega descreve suas dificuldades em situações de trabalho da vida real: "Eu trabalhei em um lugar, eles disseram algo com que eu não concordo, eu disse, 'Bem, você pode pegar seu trabalho e enfiá-lo. Há dois mil por aí que posso ir.'"[67] A lição que ele precisava aprender com os jogos, portanto, era como formar uma unidade melhor e coesa com os colegas de trabalho. Desiree, por outro lado, descreve-se em sua entrevista como uma "curandeira".[68] Os jogos a ensinaram a aceitar que, em algumas situações, trabalhadores pelos quais ela sentia um afeto pessoal tinham que ser demitidos, como sacrificar um personagem pelo bem do grupo em um cenário de role-playing. A experimentação com eus alternativos permite que os jogadores percebam suas próprias falhas e fraquezas e desenvolvam um senso de introspecção mais forte.

Em última análise, o jogo permite que os participantes desenvolvam uma consciência excepcional das consequências de suas próprias ações e como a realidade possui seus próprios "sistemas" inerentes, em suas muitas manifestações físicas e sociais. Para alguns, compreender e manipular esses sistemas pode se traduzir em sucesso tanto dentro quanto fora do jogo. Os entrevistados também enfatizaram que, em vez de treiná-los em habilidades que ainda não possuíam, o jogo lhes permitiu aprimorar talentos preexistentes. O role-playing permite que os jogadores entendam melhor os padrões previsíveis do comportamento humano e construam modelos para responder a esses padrões. Chris enfatiza esse ponto na seguinte passagem:

> Sempre fui uma ... pessoa política trapaceira. Então, a política do escritório é uma segunda natureza e então é algo como um LARP de *Vampire*, porque eles são os mesmos ... Eu acho que talvez um LARP de *Vampire* tenha refinado essa [habilidade] de uma forma. Isso me deu experiências como: "Ok, conheci esse

66. Desiree, entrevista.
67. Omega, entrevista.
68. Desiree, entrevista.

> tipo de personalidade, estou entendendo como eles funcionam." Os humanos são arquétipos, em última análise, e vou me familiarizar com esse tipo de personalidade. As pessoas com quem trabalho às vezes me lembram pessoas com quem faço LARP e às vezes as manipulo da mesma maneira. E funciona, normalmente.[69]

Assim, os jogadores usam as estratégias e mentalidades de sucesso de seus personagens para navegar nas águas sociais do mundo cotidiano.

Vários de meus entrevistados descreveram situações da "vida real" em que escolheram pensar como seu personagem e reagir de acordo. Em uma anedota divertida, John descreve como adotar os impulsos hedonísticos de um de seus personagens ajudou nas relações com sua esposa. Ele intimida: "Não faz muito tempo, eu estava discutindo com minha esposa ... e em vez de ficar bravo, pensei comigo mesmo: 'O que Findo faria?' Então, eu fui ao Sonic e peguei algumas guloseimas e alguns comes e bebes ... e eu trouxe para casa e fiz sexo naquela noite. Obrigado, Findo ... foi uma ótima opção."[70] A adoção de várias funções apropriadas é frequentemente necessária para o sucesso em interações específicas. No exemplo acima, John muda de uma personalidade emocional raivosa para uma hedonista, proporcionando-lhe "sucesso" em seu dilema.

As situações da vida muitas vezes exigem essas mudanças de papel e os RPGs permitem que os jogadores vivenciem essas mudanças como representações corporais de persona. Como detalharei nos dois capítulos finais deste volume, a prática do role-playing facilita a exploração lúdica de tais papéis e cria uma linguagem metafórica para articulá-los e entendê-los. O sistema de jogo fornece as regras de engajamento, mas, em última análise, a criatividade e a capacidade de assumir riscos do indivíduo oferecem as maiores vantagens e em relação à imersão no papel.

69. Chris, entrevista.
70. John, entrevista.

6

Role-Playing como Alteração de Identidade

Talvez o aspecto mais fascinante do processo de role-playing esteja na habilidade de mudar as características da personalidade dentro dos parâmetros do ambiente de jogo. Jogos e cenários permitem aos participantes a oportunidade de "experimentar diferentes chapéus" da individualidade, experimentando a adoção de características de personalidade que ampliam ou contradizem aspectos de suas identidades primárias. Os ambientes de role-playing fornecem uma atmosfera segura para as pessoas representarem coletivamente novos modos de autoexpressão e experimentarem uma sensação de permeabilidade do ego, enquanto ainda mantêm sua identidade primária no "mundo real".

A formação da identidade começa na primeira infância, por meio da imersão em brincadeiras de faz-de-conta, e se solidifica ainda mais na adolescência. Quando o indivíduo atinge a idade adulta, ele ou ela deve negociar entre os diferentes papéis sociais designados pela cultura e de alguma forma perceber o Eu como um todo unificado. Em nosso mundo pós-moderno, entretanto, as interações com múltiplas formas culturais de expressão produzem uma consciência da multiplicidade interna da identidade. Para adultos engajados em role-playing games e outras formas de comunicação online, a distinção desses eus se torna mais aparente. Assim, o jogo fornece uma liberação das pressões da expectativa social, bem como uma oportunidade de explorar as facetas reprimidas da consciência interior.

O prazer da Elasticidade da Identidade

Muitos jogadores começam a mergulhar no role-playing ainda jovens. As atividades de "brincar" pré-adolescentes fornecem os blocos de construção nascentes para práticas mais sofisticadas de role-playing. Essas atividades incluem, mas não estão limitadas a: engajar em brincadeiras de faz-de-conta e atividades de contação de histórias, desafiar as regras da realidade por meio da imaginação, adotar papéis sociais futuros em atividades de jogo, reinventar a identidade por meio da criação de eus alternativos e enredos pessoais, desenvolver "mundos" alternativos, e conversar com Amigos Imaginários. Assim, o envolvimento em role-playing games evolui de uma extensão e expansão dos processos criativos da infância, que se tornam mais sofisticados e complicados conforme a consciência do indivíduo amadurece.

Brincadeira de faz-de-conta

A prática de brincar de faz de conta parece ser vital para o desenvolvimento de muitas habilidades cognitivas entre crianças de quatro anos ou mais. De acordo com a psicóloga Sook-Yi Kim, a brincadeira de faz de conta surge logo aos 18 meses de idade, expandindo-se rapidamente em frequência e complexidade no final da infância.[1] "Uma criança é realmente atípica", afirma Kim, "se não passa muitas horas na pré-escola envolvida em faz de conta, às vezes sozinha, mas na maioria das vezes com outras pessoas. Assim como a aquisição da linguagem, a brincadeira de faz de conta pode ser uma competência humana universal adquirida rapidamente."[2]

Kim também enfatiza a importância da narrativa na função do desenvolvimento humano. A contação de histórias "reflete padrões morais, estilos de vida, fantasia, humor, emoções e diferentes formas de conhecimento" e permite que as crianças examinem seus papéis sociais presentes e futuros.[3] Com efeito, os RPGs modernos mesclam brincadeiras de

1. Sook-Yi Kim, "The Effects of Storytelling and Pretend Play on Cognitive Processes, Short-Term and Long-Term Narrative Recall," Child Study Journal 29, n. 3 (1999): 175–192.
2. Kim.
3. Kim.

faz-de-conta com a contação de histórias, permitindo que crianças de todas as idades representem papéis de sua própria criação dentro de uma narrativa consistente e da estrutura de um tempo e espaço imaginados. Assim, os RPGs fornecem os benefícios de ambas as atividades de maneiras estruturadas e estimulantes.

A brincadeira de faz de conta, em algum nível, envolve uma alteração temporária do conceito de eu do indivíduo. No desenvolvimento inicial, o senso de eu da criança mantém uma flexibilidade e plasticidade que ela deve renunciar nos anos futuros. A brincadeira fornece uma válvula de escape mental e emocional para essa maleabilidade do autoconceito; a criança experimenta os jogos como prazerosos porque proporcionam uma fuga dos rigores e pressões da socialização.

Sigmund Freud refere-se ao princípio do prazer como o tempo antes da idade adulta, quando os seres humanos são motivados principalmente pela busca do prazer e por evitar a dor.[4] À medida que as crianças amadurecem, elas devem fazer a transição de um espaço mental de busca de puro prazer para uma aceitação do princípio de realidade pela adoção do arcabouço conceitual do paradigma social dominante. "Ao domar os impulsos do Id", afirma Freud, "o Ego substitui o princípio do prazer, que antes era o único fator regulador, pelo chamado princípio de realidade, que de fato persegue os mesmos fins, mas leva em conta as condições impostas pelo mundo exterior."[5] Por exemplo, uma criança pode acreditar no Papai Noel ou na Fada do Dente porque esses conceitos trazem prazer e emoção. A partir de certa idade, porém, os adultos acreditam que devem tornar aparente para a criança a "realidade" da natureza imaginária de tais figuras. A visão de mundo da criança deve mudar a fim de encontrar conformidade com mentalidades mais maduras. Uma grande parte do processo parental envolve a imposição de proibições aos filhos de participarem de certas atividades prazerosas em horários inadequados. O sistema de educação padronizado orienta ainda mais as crianças em direção a um corpo de conhecimento e epistemologia comuns, enquadrando as perguntas e respostas pertinentes à vida adulta. Essas práticas

4. Sigmund Freud, Freud: Dictionary of Psychoanalysis, ed. Nandor Fodor e Frank Gaynor (New York: Barnes and Noble Books, 2004), 143.
5. Freud, 153.

direcionam a mente jovem para as conceituações da realidade necessárias para as nuances do funcionamento social complexo.

O jogo é frequentemente considerado "infantil" pelos adultos que, por meio do processo de socialização, se instalaram em estruturas de poder institucionais tradicionais. Parte da adoção do princípio de realidade envolve "colocar de lado as coisas infantis". Em vez disso, o indivíduo deve direcionar sua vida para adquirir as habilidades necessárias para o sucesso nas esferas profissional, doméstica e social. No entanto, muitos jogos infantis realmente funcionam para prepará-los para exatamente esses objetivos. Brincar com bonecas ensina as crianças a cuidar das crianças. Jogos como "Polícia e Ladrão" e "Caubóis e Índios" permitem que as crianças canalizem suas tendências agressivas para um senso de domínio heroico, potencialmente preparando o caminho para futuras ocupações em áreas tais como o exército e a aplicação da lei. "Brincar de Casinha" é uma forma de as crianças imitarem seus pais na esfera doméstica, recriando a vida doméstica em um nível microcósmico, enquanto permite que as crianças "mudem as regras" como acharem adequado.

Paracosmos

Por meio do jogo, as crianças podem ocupar qualquer espaço psíquico que desejarem. A percepção é - em última análise - realidade e a criança pode manifestar a substância dos sonhos por meio da imaginação e da criatividade. Para uma criança engajada na brincadeira, os humanos podem voar, os unicórnios e os dragões podem existir e os animais podem falar. Algumas crianças se envolvem em uma forma mais estruturada de brincadeira de faz de conta, na qual criam mundos inteiros, combinando estímulos externos com sua própria criatividade interna para formar o que David Cohen e Stephen A. MacKeith chamam de paracosmos.

Em The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood, Cohen e MacKeith detalham sessenta e quatro paracosmos criados por crianças de seis anos ou mais. As crianças criaram esses mundos internos por uma série de razões, embora cada paracosmo tenda a ser duradouro, fortemente estruturado e internamente consistente.[6] Os

6. David Cohen e Stephen A. MacKeith, The Development of Imagination: The Private

participantes do estudo relataram uma série de experiências e origens diferentes da infância. Enquanto alguns compartilhavam seus mundos com pais encorajadores ou irmãos ansiosos, outros guardavam seus paracosmos como segredos bem guardados. Alguns mundos envolviam extensas caracterizações dos habitantes, enquanto outros simplesmente forneciam um senso de ordem e estrutura, como uma ilha dedicada a um elaborado sistema ferroviário completo e com horários.[7] Cohen e MacKeith insistem em não essencializar qualquer coisa sobre o conteúdo desses mundos e as motivações por trás de suas criações:

> Vale a pena descobrir esses mundos por sua lógica peculiar, seu encanto e, às vezes, porque se pode vislumbrar através de sua estrutura os motivos pelos quais as crianças precisavam deles. Tentamos evitar análises simplistas neste livro, do tipo que sugere que, como as crianças tiveram uma infância infeliz, elas criaram um mundo imaginário aconchegante, onde eram amadas e tinham total controle. Mas às vezes parece claro que haviam fatores emocionais em ação que podem levar uma criança criativa a inventar esse tipo de trabalho.[8]

Algumas crianças parecem possuir uma propensão particular para inventar esses tipos de mundos, apesar de sua educação radicalmente diferente. Esse fato sugere que a capacidade de inventar paracosmos pode ser uma aptidão inerente relacionada à criatividade.

Enquanto muitas crianças "engavetam" seus paracosmos ao atingirem a idade adulta, alguns criadores contam com esses mundos como predecessores para projetos artísticos futuros. Autores famosos como as irmãs Brontë criaram elaborados paracosmos quando crianças, assim como Peter Ustinov, W. H. Auden e Jacques Borel.[9] A criação de mundos de fantasia pode surgir em parte do envolvimento precoce no desenvolvimento de paracosmos. J.R.R. Tolkien, que criou mais tarde sua elaborada Terra-Média, exibiu uma "imaginação vívida" quando criança na escola, compondo uma história sobre dragões aos sete anos. Essa história sem dúvida forneceu as sementes iniciais para histórias posteriores,

Worlds of Childhood, (London: Routledge, 1991), 14.

7. Cohen e MacKeith, 77.
8. Cohen e MacKeith, 14.
9. Cohen e MacKeith, 22.

como *The Hobbit*. Da mesma forma, M.A.R. Barker havia estabelecido os rudimentos de seu mundo, The Empire of the Petal Throne, aos dez anos.[10] Barker posteriormente desenvolveu seu paracosmo em um role-playing game, completo com suas próprias estruturas socioculturais e linguísticas. Gary Alan Fine sugere que, tanto para Barker quanto para Tolkien, o estabelecimento e manutenção desses paracosmos exigia um nível de investimento pessoal que ia além de um breve voo da imaginação. Ele afirma,

> Ambos os homens descrevem suas histórias de fantasia, linguagens e mitologias como sendo reais. Não estou sugerindo que sejam delirantes. Eles separam sua "crença" em suas criações de sua crença na existência do mundo em que residem. No entanto, eles tratam suas criações como se fossem reais, mantendo seu "tecido de crença", e afirmam que eles próprios são apenas historiadores, escrevendo o registro de uma civilização ... Esses mundos são realidades vivas para esses homens, e o enlevo é possível a um grau que a maioria de nós acha impossível em nossos próprios devaneios.[11]

A extensão com que os criadores de paracosmos inventam tempo e energia para a realização de seus mundos afeta seu nível de imersão, que Fine se refere como *enlevo*.

A prática do role-playing também envolve um certo nível de enlevo em mundos de fantasia, embora os participantes cocriem o conteúdo de seus paracosmos. Embora os designers de RPG possam estabelecer os parâmetros iniciais da estrutura do mundo por meio de manuais e módulos, o Narrador pode alterar aspectos do mundo ou pode escolher criar sua própria realidade, utilizando apenas a estrutura mais básica da mecânica do jogo. Mesmo que um jogador crie apenas um personagem em um esquema mais amplo do paracosmo, esse personagem afeta e ajuda a moldar o mundo, às vezes até em grande medida. O jogador pode desenvolver uma elaborada história de fundo do personagem, por exemplo, que o Narrador então trabalha na meta-trama, ou Grande Narrativa, do enredo.

10. Gary Alan Fine, Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds (Chicago: University of Chicago Press, 1983), 130.
11. Fine, 131 –132.

Alteração de identidade

Se as regras externas da realidade podem mudar por capricho, o mesmo pode acontecer com as internas; o eu pode se tornar o que a criança deseja. Muitas vezes, esse desejo se manifesta ao se fingir ser alguém diferente de quem "realmente é". Embora os traços de personalidade dessas novas identidades variem, esses eus geralmente possuem talentos mágicos ou um destino importante. Freud teorizou, por exemplo, sobre a fantasia comum de uma criança chamada romance familiar. Este devaneio representa "uma fantasia consciente, mais tarde reprimida, em que uma criança imagina que seus pais biológicos não são reais, mas sim pais adotivos, ou que seu nascimento foi resultado de infidelidade materna. Normalmente, os pais fantasiosos são de linhagem nobre, ou pelo menos de uma classe social mais alta do que os pais reais."[12] O romance familiar representa um exemplo de como os filhos muitas vezes imaginam suas identidades "secretas" como possuindo qualidades inerentemente importantes e especiais.

O tema do romance familiar prevalece na literatura de fantasia, um gênero que muitas crianças acham atraente especificamente porque as regras da realidade são facilmente alteradas. Em muitas histórias de fantasia - e em suas raízes míticas / folclóricas - o herói é frequentemente criado humildemente em uma fazenda ou em uma forja, apenas para descobrir seu destino como herdeiro de um reino, de poderes mágicos ou ambos. Frodo, o herói principal em *The Lord of the Rings* de Tolkien, acredita ser um hobbit humilde e sem importância, mas depois descobre que deve salvar o mundo destruindo o Um Anel de Poder, pois só ele pode resistir à sua atração. Na mesma narrativa, o personagem Passolargo aparece pela primeira vez como um patrulheiro humilde, mas posteriormente deve elevar-se ao seu próprio destino, reivindicando seu direito de primogenitura e governando como Alto Rei da Terra-média. Esses heróis devem sacudir as limitações de seus papéis sociais anteriores e habitar os novos por meio de importantes ritos de passagem ao longo da história.

12. Alain de Mijolla, ed., "Family Romance," International Dictionary of Psychoanalysis, Enotes.com, http://soc.enotes.com/psychoanalysis-encyclopedia/family-romance (acessado em 9 jan., 2007).

Ao se identificar temporariamente com os heróis nas histórias de fantasia e ao criar suas próprias narrativas, as crianças tentam compreender seu próprio lugar social no fluxo da memória cultural. Em vez de permanecerem relativamente impotentes, pequenos indivíduos, eles se imaginam os motores e agitadores do mundo, essenciais para a continuação do universo. The International Dictionary of Psychoanalysis detalha a motivação psicológica para tais fantasias na seguinte passagem:

> O romance familiar ... difere das teorias sexuais infantis por não abordar questões gerais sobre as origens da vida, mas sim a questão: "Quem sou eu?" - onde "eu" denota não uma ação da mente (ou ego), mas o resultado de um esforço para se colocar em uma história e, portanto, a tentativa de formar a base de um conhecimento.[13]

Nesse sentido, o jogo de identidade pode realmente funcionar para aumentar a autoestima e fornecer à criança um senso de agência em um mundo sobre o qual, de outra forma, ela sente que tem pouco controle. Liberar a identidade pré-ordenada e adotar outra pode permitir uma sensação psíquica de liberdade. Os psicólogos às vezes se referem a esse processo de alteração da identidade consciente como personificação quando representado por crianças pequenas.

Amigos Imaginários

Algumas crianças adotam os chamados Amigos Imaginários enquanto se envolvem no processo de brincar de faz de conta. No caso de um Amigo Imaginário, a identidade central da criança permanece consistente, mas ela projeta traços de personalidade alternativos em um alvo invisível ou objeto inanimado. A criança costuma imbuir essas entidades com nomes, aparências e idiossincrasias exclusivos, como gostos / desgostos e pontos fortes / fracos.

Frequentemente, esses atributos contradizem diretamente o autoconceito da criança; o Amigo Imaginário possui capacidades que o indivíduo percebe carecer pessoalmente. Em "Características e correlatos da fantasia em crianças em idade escolar: companheiros imaginários, personificação

13. Mijolla.

e compreensão social", Stephanie Carlson et al. fornecem uma análise detalhada dos Amigos imaginários de um grupo de crianças pequenas. Os pesquisadores sugerem que, de uma amostra de cem crianças de até sete anos de idade, sessenta e cinco por cento relataram interagir com amigos imaginários em algum momento de suas vidas.[14] Alguns exemplos de Amigos Imaginários descritos no estudo são:

1. *O Bom Índio (também conhecido como Don Vont):* menino invisível de 5 anos com cabelo preto e calças marrons. O Bom Índio apareceu originalmente quando a criança passava muito tempo na floresta, na praia e lendo.
2. *O Cara do Skate:* um menino invisível de 11 anos que mora no bolso da criança, usa camisetas "legais" e tem um skate chique. O Cara do Skate pode fazer muitos truques em seu skate e gosta de ver o quão rápido a criança pode correr.
3. *Robert:* Uma pantera invisível do sexo masculino que tem pelos pretos com olhos azuis. Robert mora na selva e a criança conheceu Robert em seus sonhos.
4. *Sargento Selvagem:* Um boneco de Comandos em Ação que às vezes também é uma pessoa invisível. O Sargento Selvagem tem cem anos, cabelo castanho-branco e usa um band-aid na testa, luvas de boxeador e uma jaqueta de piloto. Ele mora em bases e dorme em um saco de dormir. A criança gosta da espingarda de Selvagem, mas não gosta de seu rosto.[15]

Esses exemplos refletem distinções claras entre a personalidade do eu primário da criança e a identidade projetada do Amigo Imaginário.

A criação de Amigos Imaginários - e, em alguns casos, Mundos Imaginários para os Amigos habitarem - parece estar correlacionada com várias vantagens cognitivas. Quando comparadas a outras crianças, as crianças que criam Companheiros Imaginários são mais criativas, menos tímidas, mais sociáveis, participam de mais atividades familiares, possuem boas habilidades de enfrentamento e mostram um afeto mais positivo ao brincar com

14. Stephanie M. Carlson et al., "The Characteristics and Correlates of Fantasy in School-Age Children: Imaginary Companions, Impersonation, and Social Understanding," Developmental Psychology 40, n. 6 (2004), 1173.
15. Carlson et al., 1178.

outras pessoas.[16] Elas podem criar mais facilmente uma teoria da mente com referência à psique de outras pessoas. Por outro lado, na pesquisa clínica, os psicólogos tendem a associar a criação de Amigos Imaginários a trauma, solidão e / ou sofrimento emocional. O desenvolvimento de Companheiros Imaginários e "identidades lúdicas elaboradas" - ou personagens personificados - também é comum entre crianças com transtornos dissociativos. No entanto, Carlson et al. alertam que "deve-se ter cuidado para distinguir os fenômenos normais dos patológicos".[17] Como Cohen e MacKeith em seu estudo dos paracosmos, esses pesquisadores evitam fazer a alegação de que essas atividades surgem apenas de dificuldades emocionais. Explorarei o Transtorno Dissociativo de Identidade e sua relação potencial com a capacidade de criar personas alternativas posteriormente neste capítulo.

Acredito que as interações com formas alternativas de consciência - reais ou imaginárias - definem ainda mais as características do eu à medida que a criança tenta compreender seu lugar no reino social. Falando semioticamente, entendemos o que algo é apenas colocando-o em oposição direta com o que o objeto não é. Nesse caso, o objeto em questão é o autoconceito, que é constantemente definido e refinado por meio da interação com entidades reais e imaginárias. Os processos de incorporação de eus alternados e de imbuir um objeto externo com características personificadas permitem que a criança dê sentido aos fragmentos da psique e explore traços de personalidade em potencial. Este processo não precisa terminar na primeira infância. Os role-playing games oferecem aos adolescentes e adultos a oportunidade de explorar criativamente sua própria multiplicidade interior e habitar mundos compartilhados e cocriados.

Descoberta de Papéis

Muitos jogadores começam a mergulhar no role-playing ainda jovens. As atividades de "brincar" pré-adolescentes fornecem os blocos de construção nascentes para práticas mais sofisticadas de role-playing. Essas atividades incluem, mas não estão limitadas a: engajar em brincadeiras

16. Carlson et al., 1174.
17. Carlson et al., 1175.

de faz-de-conta e atividades de contação de histórias, desafiar as regras da realidade por meio da imaginação, adotar papéis sociais futuros em atividades de jogo, reinventar a identidade por meio da criação de eus alternativos e enredos pessoais, desenvolver "mundos" alternativos, e conversar com Amigos Imaginários. Assim, o envolvimento em role-playing games evolui de uma extensão e expansão dos processos criativos da infância, que se tornam mais sofisticados e complicados conforme a consciência do indivíduo amadurece.

O role-playing permite uma autoexploração ainda mais profunda durante o período da adolescência. Crianças mais novas envolvidas em brincadeiras de faz de conta adotam papéis alternativos com facilidade, capazes de mudar de papéis místicos - como "mago" ou "elfo" - para papéis mais mundanos - como "pai" ou "professor" - sem experimentar confusão do ego. À medida que o indivíduo amadurece, no entanto, a psique se esforça por um senso coerente de identidade para se integrar melhor aos grupos sociais. Os roleplaying games oferecem um benefício duplo dentro desse processo: eles aliviam a pressão incorrida pela imposição de papéis sociais existentes pelo "mundo real" e permitem que os adolescentes pratiquem papéis alternativos em um ambiente sem riscos. Esse processo pode continuar ao longo da idade adulta, à medida que os conceitos iniciais de identidade se desenvolvem e amadurecem com o tempo e a experiência dentro do jogo.

A psique humana precisa se sentir unificada e coerente para evitar rupturas desagradáveis na consciência. O psicanalista Erik Erikson detalha oito estágios de desenvolvimento psicossocial que ele acredita serem inerentes ao processo de maturação de todos os seres humanos. Ele enfatiza a importância do quinto estágio de desenvolvimento, no qual a mente do adolescente luta para alcançar o que ele chama de "senso estável de identidade do ego."[18] Para um indivíduo perceber a identidade do ego como estável, ele ou ela deve perceber pouca contradição entre seu comportamento de momento a momento. Deve-se ver o ego-eu como se comportando em padrões previsíveis e deve-se experimentar pouca dissonância cognitiva quando ocorrem as rupturas inevitáveis na consciência.

18. Erik H. Erikson, Identity: Youth and Crisis (New York: W. W. Norton and Company, Inc., 1968), 87.

O desenvolvimento de um senso estável de identidade do ego permanece um processo contínuo ao longo da vida adulta jovem. Erikson descreve o desenvolvimento da identidade do ego na seguinte passagem:

> O jovem, para experimentar a totalidade, deve sentir uma continuidade progressiva entre o que veio a ser durante os longos anos da infância e o que promete ser no futuro previsto; entre o que ele concebeu ser e o que ele percebe que os outros veem nele e esperam dele. Individualmente falando, a identidade inclui, mas é mais do que, a soma de todas as identificações sucessivas daqueles primeiros anos quando a criança queria ser, e muitas vezes foi forçada a se tornar, como as pessoas de quem dependia.[19]

Essas características de personalidade se manifestam como aspectos integrados do mundo exterior. Erikson explica: "A busca por uma identidade nova e ainda confiável pode ser melhor vista no esforço persistente dos adolescentes para definirem, sobredefinirem e redefinirem a si mesmos e uns aos outros em comparação implacável, enquanto uma busca por alinhamentos confiáveis pode ser reconhecida nos testes incansáveis de possibilidades mais novas e mais antigas em valores."[20] O adolescente absorve as qualidades da personalidade, sistemas de crenças, gostos, preferências e expressões estilísticas de indivíduos que admira, adaptando e reformulando as particularidades para refletir seu próprio senso de identidade desejado.

A formação da identidade é um processo árduo de tentativa e erro. O adolescente pode apresentar representações radicalmente diferentes de si mesmo ao longo do estágio de identidade e muitas vezes é fortemente influenciado pelas reações de colegas e autoridades. De acordo com Erikson, se o indivíduo falhar em alcançar um conceito satisfatório de si mesmo, questões de confusão de identidade irão atormentá-lo durante o resto do ciclo de vida. A confusão de papéis persiste além desse ponto, um sentimento geral de alienação ou fragmentação, que pode resultar em falta de direção e autoconfiança.[21] Teóricos posteriores referem-se à confusão do estabelecimento do ego durante a adolescência como "autodiscrepância". O psicólogo Peter Wright descreve: "A autodiscrepância é conceituada

19. Erikson, 87.
20. Erikson, 87.
21. Erikson, 94.

como um aspecto do autoconceito e foi descrita como a diferença entre o seguinte: como realmente me vejo agora, como gostaria de ser idealmente e como penso que deveria ser. Essas facetas do eu ... podem nem sempre ser congruentes e quanto maior a dissonância entre as percepções dos indivíduos sobre suas possíveis identidades, mais desconforto eles provavelmente sentirão."[22]

Wright ainda cita o trabalho de E.T. Higgins, descrevendo três "domínios do Eu": o Real, o Ideal e o Devido. O Eu Real se refere às características de personalidade que o indivíduo acredita possuir e também é referido como o "autoconceito". O Eu Ideal representa as qualidades que o indivíduo gostaria de possuir, enquanto o Eu Devido é a culminação dos atributos que o Eu Real ou um outro desejo significativo que o indivíduo demonstraria. O indivíduo usa o Eu Ideal e o Eu Devido como "autoguia" para regular o comportamento.[23]

Wright especula que o role-playing permanece particularmente útil para preencher as lacunas entre a autodiscrepância, fornecendo "uma consciência crescente de diferentes eus possíveis."[24] Assim, o envolvimento em role-playing games pode oferecer recompensas substanciais para os participantes durante o difícil período do desenvolvimento do ego. Na verdade, muitos de meus informantes indicaram que originalmente mergulharam em RPGs durante a adolescência. Independentemente do nível de confusão do ego do indivíduo, a exploração ativa das facetas da personalidade de uma pessoa pode fornecer uma sensação de autoconsciência que o indivíduo pode não ter inicialmente possuído.

Multiplicidade de Papéis na Idade Adulta

Mesmo que o adulto maduro alcance um senso de identidade de ego estável, o "eu" como uma entidade singular e coerente permanece um conceito insustentável, especialmente na pós-modernidade. O eu é uma mistura fragmentada e contraditória de imagens, conceitos e memórias.

22. Peter R. Wright, "Drama Education and Development of Self: Myth or Reality?" Social Psychology of Education 9 (2006): 47.
23. Wright, 47.
24. Wright, 48.

Embora o ego gostaria de acreditar que a identidade permanece estável ao longo da miríade de experiências e desafios enfrentados ao longo da vida, cada apresentação do eu representa uma construção inconsciente, reunida por tentativa e erro. Os humanos adotam muitos rostos para se adequar às pressões sociais e ambientais, mudando entre eles conforme as circunstâncias exigem, com pouca consciência.

O livro inovador do psicólogo social Erving Goffman, The Presentation of Self in Everyday Life, articula as maneiras como a vida cotidiana é muito parecida com uma performance teatral. A convenção social determina que os indivíduos devem ofuscar seus motivos, paixões e medos internos, a fim de adotar seus necessários e respectivos papéis conforme as circunstâncias ditarem. Os humanos aprendem esses roteiros por meio do processo de socialização da juventude e se envolvem neles, internalizando as regras de cada papel e desempenhando-os como se fossem naturais. Embora lutemos para nos perceber como entidades independentes, não afetadas pela influência da opinião pública e das expectativas, nossos cérebros são programados para buscar aceitação, aprovação e integração com os outros.

Apresentamos certos sinais a outros para indicar envolvimento no grupo. Goffman chama esses sinais de "fachada", que incluem estilo de roupa, maneirismos e padrões de fala:

> Pode-se tomar o termo "fachada pessoal" para se referir a outros itens de equipamento expressivo, os itens que mais intimamente identificamos com o próprio intérprete e que naturalmente esperamos que o sigam aonde quer que ele vá. Como parte de uma fachada pessoal, podemos incluir: insígnia de cargo ou posição; confecções; sexo, idade e características raciais; tamanho e aparência; postura; padrões de fala; expressões faciais; gestos corporais; e similar. Alguns desses veículos de transporte de sinal ... são relativamente fixos e ao longo do tempo não variam para o indivíduo de uma situação para outra. Por outro lado, alguns dos veículos de signo são relativamente móveis ou transitórios, como a expressão facial, e podem variar durante uma apresentação de um momento para o outro.[25]

25. Erving Goffman, The Presentation of Self in Everyday Life (New York: Anchor Books, 1959), 23–24.

Em um nível básico, cada indivíduo deve assumir vários papéis para se integrar adequadamente na sociedade. Meus próprios papéis sociais diários incluem estudante, professora, filha, irmã, outro significante e amiga, entre vários outros papéis menores. Parte do sucesso na vida adulta envolve aprender como negociar melhor esses papéis com o mínimo de conflito interno e externo possível.

A alteração da identidade em role-playing games permite aos indivíduos a habilidade de "praticar" papéis em um ambiente de baixa consequência. Descreverei meu próprio personagem de role-playing como um exemplo para ilustrar as possibilidades que os ambientes de role-playing oferecem na área de desenvolvimento de identidade.

A personagem do meu repertório que interpretei por mais tempo é Viviane Georgette Morceau, uma vampira centenária. Por sangue, Viviane pertence ao Clã Toreador, um grupo de socialites e artistas. Por causa de sua associação com este clã, Viviane deve seguir um conjunto particular de práticas sociais, incluindo alto nível de inteligência, eloquência, articulação, carisma, beleza, etiqueta, educação, paixão e habilidade intelectual. Quando desenvolvi Viviane pela primeira vez, aos 21 anos, minhas próprias habilidades nessas áreas eram comparativamente limitadas. Rapidamente tive que aprender a representar de forma exagerada minhas competências pessoais para refletir as de minha personagem. Esse processo incluiu a adoção de modos de falar mais afetados e esnobes. Para representar com precisão sua vasta experiência e educação, também me senti compelida a aumentar meu conhecimento em várias áreas com as quais ela estaria familiarizada, incluindo arte, arquitetura, psicologia e história.

Nos dez anos em que joguei com Viviane, a própria personagem passou por transformações dramáticas de identidade. Seu autoconceito original de socialite despreocupada e hedonista mudou quando ela enfrentou uma guerra política e física. Habilidades como Intimidação e Briga aumentaram em importância. Em um ponto, ela assumiu o controle de um grupo de vampiros e foi nomeada "Príncipe" da cidade. Como jogadora, tive que enfrentar as complexidades da liderança, que envolviam o gerenciamento de conflitos entre os personagens e a manutenção da ordem no Domínio. Viviane foi forçada, com muita relutância, a renunciar ao desejo de autossatisfação frívola para negociar

as preocupações mais sérias dos indivíduos sob seu domínio. Em outro momento de sua história, Viviane recebeu a custódia de um asilo para doentes mentais, e seus papéis foram transferidos mais uma vez para os de psicóloga e diretora da instituição. Ela começou a se vestir de forma diferente para reconhecer essas mudanças, trocando seus vestidos de coquetel por roupas profissionais mais austeras e brandas. Ela apresentou uma "fachada" alternativa, nos termos de Goffman, a fim de representar sua mudança de função.

Embora os papéis exatos que Viviane tenha desempenhado nunca se manifestem em minha vida pessoal, a participação nesses cenários me incentivou a desenvolver aspectos de minha própria identidade - como etiqueta e liderança. O mundo do jogo apresentou desafios que testaram essas características de uma forma que eu não havia experimentado anteriormente. O cultivo desses aspectos da personalidade me permitiu as ferramentas para a transição para papéis sociais mais maduros no "mundo real", como instrutora de faculdade e líder de discussão. Os aspectos de socialite de sua personalidade, por outro lado, me deram a oportunidade de praticar interações de lazer mais suaves - meu charme de "coquetel", se preferir.

O role-playing oferece aos participantes uma plataforma alternativa na qual podem praticar papéis sociais e adotar modos alternativos de identificação. Esse "palco" é particularmente valioso ao explorar funções não aceitáveis ou disponíveis por meio de canais convencionais, como características que podem ser consideradas "más" ou "egoístas". Os jogadores podem, alternadamente, incorporar uma versão de seus Eus Ideais, projetando características que eles não acreditam possuir de fato, ou acentuando aspectos de sua personalidade Real. O Capítulo 7 detalha os vários tipos de personagens que os jogadores normalmente representam.

Dissociação e Identidade

Além das várias identidades que nossos papéis sociais nos obrigam a habitar, Sherry Turkle sugere que a condição pós-moderna predica a proliferação de ainda mais expressões do eu. Confrontado com mudanças constantes na direção da carreira, papéis de gênero e tecnologias, a pessoa

pós-moderna deve aprender fluidez em vez de rigidez.[26] Essa fluidez se aplica não apenas a nossos valores, atitudes e comportamentos, mas também a nosso próprio senso de conceito de ego. Para se adaptar à rapidez da mudança social e ao bombardeio de mensagens conflitantes, nossa psique desenvolve um senso de multiplicidade. Para Turkle, os indivíduos experimentam essa multiplicidade de identidade mais explicitamente quando se envolvem em comunidades online. "Quando as pessoas adotam uma persona online", explica Turkle, "elas cruzam a fronteira para um território altamente carregado. Alguns têm uma sensação incômoda de fragmentação, outros, uma sensação de alívio. Alguns percebem as possibilidades de autodescoberta, até mesmo de autotransformação".[27]

Seja online ou pessoalmente, esse cruzamento de fronteiras ocorre quando se participa de um role-playing, embora os ambientes online possam oferecer possibilidades para mudanças mais extremas de identidade. Online, pode-se representar o eu de maneiras completamente distantes da fisicalidade: o homem pode se tornar mulher, o jovem pode ficar velho, o fraco pode se tornar forte etc. A imersão em mundos alternativos é uma alteração da consciência; o indivíduo começa a ver o eu de maneira diferente ao projetar traços de personalidade diferentes ou exagerados. Mesmo ao retratar uma identidade excepcionalmente diferente do autoconceito Real, o jogador deve encontrar um ponto de identificação com esse "alter" e manifestar seus comportamentos de acordo. A imersão repetida solidifica ainda mais essas personas em formas mentais mais tangíveis.

Uma compreensão mais profunda da capacidade da mente de criar múltiplos sentidos de si pode ser alcançada por meio do exame do processo de dissociação. A dissociação como um conceito psicológico refere-se a um conjunto particular de mecanismos de enfrentamento que a mente possui inerentemente para lidar com momentos extremos de conflito, dor ou trauma. De acordo com Marlene Steinberg, esses mecanismos de enfrentamento incluem:

26. Turkle, Sherry, "Identity Crisis," in CyberReader, ed. Victor J. Vitanza. Upper Saddle River, NJ: Pearson Longman, 2005), 57-58.
27. Turkle, 63.

1. *Amnésia.* A incapacidade da própria memória de dar conta de um bloco de tempo específico e significativo.
2. *Despersonalização.* Um sentimento de desapego do eu ou o exame do eu como um estranho faria. Este mecanismo também pode incluir a sensação de separação de partes de seu corpo ou distanciamento de suas emoções, como um autômato ou robô.
3. *Desrealização.* Uma experiência de desapego do ambiente ou uma sensação de que o ambiente e aqueles que eram anteriormente familiares se tornaram irreais ou estranhos.
4. *Confusão de identidade.* Um sentimento de incerteza, perplexidade ou conflito sobre quem "é". Este estado é muitas vezes percebido pelo sujeito como uma luta interna contínua para definir o eu de uma maneira particular e também pode se relacionar especificamente com sua identidade sexual.
5. *Alteração de identidade.* Uma mudança no papel ou identidade acompanhada por mudanças observáveis no comportamento, como falar em uma voz diferente ou usar nomes diferentes. Este sujeito pode experimentar essa mudança como uma mudança de personalidade ou uma perda de controle sobre o corpo para outra pessoa dentro dele.[28]

Quando esses mecanismos de enfrentamento ocorrem em altas frequências e em conjunto, o indivíduo pode desenvolver o Transtorno Dissociativo de Identidade (TDI), também chamado de Distúrbio de Personalidade Múltipla (DPM). A mente descobre maneiras de evitar ficar debilitada pelo trauma, incluindo o desenvolvimento de identidades alternativas que cumprem os papéis necessários, "assumindo o controle" do corpo em momentos-chave. Infelizmente, a inclusão da palavra "transtorno" no nome da condição predispõe o mundo em geral a ver os indivíduos dissociativos como pessoas exibindo uma doença que precisa ser corrigida. Acredito que essa crença seja inerentemente depreciativa. Muitos dos chamados sintomas de dissociação podem ser vistos alternadamente como vantagens, resultantes de uma consciência básica ativa, criativa e inteligente.

28. Marlene Steinberg e Maxine Schnall, The Stranger in the Mirror, Dissociation: The Hidden Epidemic (New York: HarperCollins, 2000).

O objetivo final da terapia para indivíduos dissociativos é um processo conhecido como Integração. Normalmente, um Integrador - também conhecido como o Narrador - é escolhido e esse indivíduo atua como um mediador entre cada um dos eus alternativos. O Integrador começa a quebrar alguns dos processos dissociativos, trabalhando para compartilhar e combinar memórias e criar um senso de unidade. O Integrador permite que cada identidade alternativa experimente consciência no corpo de uma vez, familiariza os alters que foram anteriormente separados e reconcilia a relação entre os alters que se percebem em conflito direto uns com os outros.

Embora a teoria dissociativa apresente explicações fascinantes para a criação de eus alternativos, hesito em sugerir que tais comportamentos resultem exclusivamente de trauma por três razões. Em primeiro lugar, o escapismo fantástico se manifesta nas mentes de muitas crianças que tiveram o que a maioria das pessoas consideraria uma criação "normal" ou "saudável". Como descrevi anteriormente neste capítulo, o desenvolvimento de alter-egos, Amigos Imaginários e paracosmos nem sempre se correlacionam com o trauma ou a alienação da infância. Embora as crianças se envolvam nessas atividades em vários graus, a imersão em modos alternativos de realidade parece ser uma função consistente da mente infantil, independentemente das circunstâncias.

Em segundo lugar, esses comportamentos muito possivelmente se manifestam como resultado do impulso criativo inerente a todos os seres humanos. Alguns indivíduos possuem a capacidade de acessar poços mais profundos de poder criativo do que outros, mas os humanos, por natureza, são projetados para inspirar-se nas profundezas do inconsciente e representar esses conceitos em formas simbólicas externas. Essas formas variam da arquitetura à música, à arte e à contação de histórias. A sociedade frequentemente tenta reprimir ou redirecionar indivíduos altamente criativos, canalizando suas habilidades em "produtos" que são considerados "valiosos" pelo grupo. Assim, a maioria das exibições criativas de adultos é, na verdade, colhida de uma mentalidade mais jovem e caótica. Qual é, então, a diferença essencial entre a criação de um Amigo Imaginário e a criação de personagens em um romance best-seller? Ambos os processos envolvem a suspensão do ego primário a fim de expressar a mentalidade de um outro eu ou eus hipotéticos.

A diferença está apenas na capacidade de traduzir esse talento em um meio socialmente aceitável e economicamente viável. Em essência, os impulsos são exatamente os mesmos, e a criação de alter-egos no início da vida estabelece as bases para a construção de estruturas narrativas mais "maduras" mais tarde na vida.

Terceiro, embora a psicologia clínica como uma disciplina tenha o potencial de oferecer insights incríveis sobre o funcionamento interno da mente humana, na maioria das vezes, os psicólogos usam suas descobertas para provar a "patologia" de um indivíduo, em vez de celebrar sua singularidade. A prática de rotular imediatamente produz uma mentalidade de "nós" versus "eles" que corresponde aproximadamente a "normal" versus "doente". Indivíduos que exibem um alto nível de criatividade, como Vincent Van Gogh, são frequentemente considerados lunáticos com base em seus padrões de comportamento pouco ortodoxos e emoções semelhantes a uma montanha-russa. No entanto, se esses artistas conseguem obter patrocínio ou aclamação, eles se tornam "reabilitados" e até mesmo celebrados pela cultura em geral.

Na verdade, os críticos são fascinados por esses comportamentos não ortodoxos e muitas vezes equiparam o gênio à insanidade; as biografias de poucas pessoas criativas são lidas como "normais" no sentido dominante. Oferecendo exemplos como William James e Sigmund Freud, Erikson sugere que "mentes de gênio treinadas ... têm uma identidade especial e problemas de identidade especiais."[29] Esses indivíduos sentem uma pressão intensa para utilizarem seus dons para produzir algo de valor para o mundo, um impulso que transcende as necessidades de simples sobrevivência cotidianas. Erikson acredita, no entanto, que tais "problemas especiais de identidade" proporcionam a esses indivíduos a capacidade de "[formular] inicialmente o que podemos então prosseguir observando como universalmente humano".[30] Erikson explica: "Podemos estudar a crise de identidade também nas vidas de indivíduos criativos que poderiam resolvê-lo por si próprios apenas oferecendo a seus contemporâneos um novo modelo de resolução, como aquele expresso em obras de arte ou

29. Erikson, 21.
30. Erikson, 21.

em ações originais, e que, além disso, estão ansiosos para nos contar tudo sobre isso em diários, cartas e autorrepresentações".[31]

Embora poucas pessoas possuam o potencial para "gênio" no sentido que Erikson o define, o role-playing envolve a autorreflexão na forma de uma crise de identidade que se manifesta por meio de um meio artístico. Como outros artistas, as pessoas que participam de role-playing games ou de convenções de fãs também são frequentemente consideradas pelo mainstream como "anormais" e, subsequentemente, marginalizadas. No entanto, o role-playing enfrenta ainda mais estigma, visto que o mainstream ainda não o reconheceu como uma forma de arte. O estudo de Daniel MacKay de 2001, The Fantasy Role-Playing Game: A New Performance Art, busca estabelecer a legitimidade do role-playing dentro do reino da criação artística. MacKay afirma: "Inevitavelmente, a forma de arte emergente do século XXI, como o foi o cinema no século XX, será alguma manifestação de uma forma narrativa imersiva e interativa de criação de histórias."[32] Para MacKay, os role-playing games representam manifestações dessas formas de arte emergentes, o que tornaria o role-player um novo tipo de artista.

Psicossíntese

Como os estudiosos podem começar a conceber conceitos como alteração de identidade em termos menos pejorativos, associando-os menos ao trauma e mais a um senso geral de criatividade? Turkle aborda essa questão enfatizando que, por causa de nossa multiplicidade aumentada devido à condição pós-moderna, a necessidade de uma forte integração de eus continua importante. Turkle insiste:

> Sem qualquer princípio de coerência, o eu gira em todas as direções. A multiplicidade não é viável se significa mudar entre personalidades que não podem se comunicar. A multiplicidade não é aceitável se significa ser confundido ao ponto da imobilidade ... [deve-se desenvolver] um eu proteico saudável. É capaz, como

31. Erikson, 134.
32. Daniel MacKay, The Fantasy Role-Playing Game: A New Performance Art (Jefferson: McFarland, 2001), 157.

> Proteu, de transformações fluidas, mas se baseia na coerência e na perspectiva moral. É múltiplo, mas integrado. Você pode ter um senso de si mesmo sem ser um só.[33]

Turkle sugere que, se os indivíduos desenvolverem e mantiverem um forte senso de Integração, a multiplicidade inerente de papéis e identificações dentro de nós ainda pode estabelecer um senso de coesão.

Essa concepção de um ego primário identificando e regulando vários eus secundários foi proposta pelo psicanalista Robert Assagioli no início do século XX como uma técnica terapêutica eficaz. Assagioli, um contemporâneo de Freud, conceituou a divisão da consciência como um processo normal inerente à psique e exortou os terapeutas e estudiosos a uma visão mais positiva do mecanismo. Sua teoria, a psicossíntese, oferece uma visão da psicoterapia que envolve abraçar a multiplicidade de aspectos de cada uma de nossas chamadas "subpersonalidades" e arquétipos conceituais. Em vez de enfatizar a patologia do comportamento dissociativo, ele insiste - como Goffman - que cada um de nós emula papéis específicos ao longo da vida. A exploração adequada desses papéis e a integração de cada uma de suas funções permitirá que os seres humanos alcancem um senso de unidade Transpessoal ou espiritual. Comparando a subdivisão da psique com outros processos bioquímicos, ele afirma que

> O mesmo ocorre na psique humana, na qual processos de dissolução e reconstrução ocorrem incessantemente. Às vezes, esses processos de assimilação psicológica (pode-se dizer de ingestão e digestão) ocorrem facilmente e espontaneamente, mas muitas vezes ocorrem indigestão psicológica e condições tóxicas e abscessos psicopatológicos e tumores são desenvolvidos no inconsciente do indivíduo.[34]

Assagioli acredita que sua abordagem à terapia, a psicossíntese, pode efetivamente guiar este processo de Integração após o processo "natural" de dissolução da identidade do ego.

A conceituação de Assagioli dos benefícios potenciais da fragmentação psicológica oferece uma estrutura para a compreensão da alteração do ego fora do contexto de trauma e patologia. Se todos nós somos - em algum

33. Turkle, 60–61.
34. Robert Assagioli, "Some Suggested Lines of Research," Psychosynthesis: Individual and Social (New York: Viking, 1965), 1.

nível - múltiplos, então a teoria dissociativa pode oferecer explicações de como o processo funciona no cérebro e por que algumas pessoas exibem esses mecanismos de maneira mais severa do que outras. No entanto, nossas concepções intelectuais do processo de alteração de identidade não precisam ser relegadas à mentalidade "nós" versus "eles" anteriormente descrita.

Se os seres humanos, por natureza, criam eus alternativos e a condição pós-moderna nos predispõe a fragmentar ainda mais nosso senso de identidade, então os role-playing games fornecem uma válvula de escape fascinante para a autoexpressão. O eu primário permanece acordado e ativo durante o role-playing, agindo como Integrador, facilitando a transição entre as interações no personagem (IC) e fora do personagem (OOC). Além disso, a prática do role-playing representa tanto uma expressão criativa quanto uma atividade comunitária. Dessa forma, a negociação lúdica entre os egos permanece controlada e segura para os participantes.

Se os humanos sentem um impulso inerente à criação de eus alternativos, de onde surge o conteúdo dessas identidades? O Mundo das Trevas da White Wolf encoraja ativamente seus jogadores a adotar "arquétipos" específicos, explicando esses conceitos de personagem em termos da ideia de Carl Jung do inconsciente coletivo.

Atuação Arquetípica

Os traços de personalidade representados por personagens de role-playing não refletem meramente idiossincrasias menores, embora identidades mais desenvolvidas possuam peculiaridades individuais. Em vez disso, a maioria das identidades assumidas assume um aspecto mais universal. A obra de Carl Jung detalha essa universalidade na linguagem simbólica. Segundo Jung, no alvorecer da consciência, os seres humanos produziram certo esquema psicológico para compreender sua relação com o mundo. Esses conceitos ainda estão embutidos em nossas mentes inconscientes na forma de arquétipos antigos. Em Man and His Symbols, Jung define arquétipos da seguinte maneira:

> O que chamamos propriamente de instintos são impulsos fisiológicos e são percebidos pelos sentidos. Mas, ao mesmo tempo, eles também se manifestam em

> fantasias e muitas vezes revelam sua presença apenas por imagens simbólicas ... [esses arquétipos] não têm origem conhecida; e eles se reproduzem em qualquer época ou em qualquer parte do mundo - mesmo onde a transmissão por descendência direta ou fertilização cruzada por meio da migração deva ser excluída.[35]

De acordo com Jung, os humanos compartilham culturalmente um inconsciente coletivo. Os símbolos e arquétipos recorrentes nos sonhos são, na verdade, poderosos remanescentes psíquicos de antigas formas de compreensão, desenvolvidas durante o advento da linguagem humana. Certos símbolos tornaram-se extremamente importantes à medida que as estruturas de nosso cérebro evoluíram e essas imagens essenciais se repetem transculturalmente.

Ao desempenhar papéis, tanto no jogo quanto no "mundo real", os humanos inconscientemente representam estruturas simbólicas. Certos tipos de personagens se repetem ao longo de narrativas dramáticas e detêm um poder particular na imaginação profunda do público. Incorporado a esses arquétipos está um modelo de comportamento dentro de uma estrutura particular. Os arquétipos oferecem uma identidade simbólica complexa que ressoa das profundezas da consciência humana.

Os role-playing games fornecem um fórum para a emulação de identidades alternativas e essas identidades combinam arquétipos antigos com características imbuídas individualmente. O Eu Real de um indivíduo pode permanecer um estudante adolescente, mas dentro do mundo do jogo, esse mesmo jogador pode retratar um poderoso guerreiro, mago ou curandeiro. O Eu Real pode emular características de integridade e compaixão, mas o eu no mundo do jogo, em vez disso, pode explorar dilemas éticos ao incorporar, por exemplo, o arquétipo do vilão ou do ladino. Essas explorações oferecem vários benefícios para os participantes. O jogador pode emocionalmente - e, às vezes, visceralmente - experimentar modos alternativos de consciência e histórias que diferem daquelas de sua existência mundana. Os atores podem praticar aspectos da personalidade, muitos dos quais podem ser de natureza arquetípica, e podem então ver objetivamente a distinção entre sua própria identidade Real e a identidade

35. Carl G. Jung, Man and His Symbols, ed. by Carl G. Jung e M.-L. von Franz (London: Dell Publishing, 1964), 58.

representada. Esse processo de atuação permite que o indivíduo decida adotar tais características ou evitá-las, dependendo de sua resposta aos eventos e emoções no jogo.

Arquétipos populares emergem em narrativas mitológicas e se reproduzem em muitos de nossos gêneros de entretenimento atuais. Estruturalistas como Vladimir Propp, Claude Lévi-Strauss, Erich Neumann e Joseph Campbell tentaram desenterrar as unidades fundamentais da cultura humana por meio da análise de mitos transculturalmente. A obra de Propp, The Morphology of the Folktale, traça as narrativas de mais de quatrocentos contos de fadas russos, descobrindo uma estrutura cronológica e temática fundamentalmente semelhante em cada um.

Propp lista trinta e um pontos importantes da trama que se repetem ao longo de cada uma dessas histórias, apesar da aparência de distinções no nível da superfície.[36] Propp então identifica sete "esferas de ação" principais para a dramatis personae: o herói; o agressor; o doador; o auxiliar; a princesa - e, por extensão, seu pai; o emissário; e o falso herói. O herói deve partir em algum tipo de busca, ser marcado, perseguido e derrotar seus adversários, casando-se com a princesa e ascendendo ao trono. O agressor é colocado em contraste com o herói, apresentando uma fonte de luta ou perseguição. Ao longo do caminho, o herói recebe ajuda de várias pessoas. O doador prepara e fornece ao herói um "agente mágico", como uma arma especial ou item necessário para o sucesso na missão. O personagem auxiliar auxilia o herói de várias maneiras, incluindo transferência espacial, liquidação do infortúnio ou falta, resgate da perseguição, oferecendo soluções para tarefas difíceis e transfigurando o herói de alguma forma importante. A princesa representa "uma pessoa procurada", e seu pai geralmente age para protegê-la, atribuindo tarefas difíceis ao herói e punindo o vilão ou falso herói. O emissário desempenha uma função incidental, tornando a falta inicial conhecida do herói e enviando-o em sua busca. O falso herói assume o crédito pelas ações do herói ou tenta se casar com a princesa.[37] De acordo com Propp, embora as características

36. Vladimir Propp, Morphology of the Folktale (Austin: University of Texas Press, 1998), 26–35.
37. Propp, 79–80.

superficiais desses mitos possam mudar, os papéis básicos permanecem inerentes à estrutura dos contos de fadas.

Embora o trabalho de Propp se concentre principalmente em contos populares russos, sua formulação básica ressoa com muitas narrativas mitológicas em todo o mundo. O importante livro de Joseph Campbell, The Hero with a Thousand Faces, delineia a jornada de um herói mais universal, que ele chama de monomito. O monomito representa o rito de passagem individual que cada pessoa deve enfrentar durante a transição da infância para a idade adulta. O herói fornece um modelo idealizado para a psique experimentar por meio da história e, potencialmente, representar por meio de ritos sociais de iniciação. De acordo com Campbell:

> O herói ... é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal –, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte (como o declara Toynbee e como o indicam todas as mitologias da humanidade), retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu.[38]

O herói fornece uma inspiração crucial para o espírito humano e, portanto, o monomito aparece em todas as culturas, no tempo histórico e nas convenções genéricas. No entretenimento ocidental moderno, por exemplo, o monomito é mais explicitamente replicado no gênero de fantasia, embora personagens arquetipicamente heroicos apareçam na ficção científica, terror, ação-aventura e romance, para citar alguns.

Em role-playing games, os jogadores frequentemente recriam missões heroicas. Os arquétipos destacados por contos populares e mitologia são mais comumente reconhecidos em RPGs de fantasia, como *Dungeons & Dragons* (*D&D*) e Marvel Super Heroes, embora mesmo em RPGs de terror

38. Joseph Campbell, The Hero With a Thousand Faces (Princeton: Princeton University Press, 1973), 19–20.

como *Vampire: the Masquerade* e *Call of Cthulhu*, os jogadores desempenham feitos heroicos e personagens secundários geralmente cumprem as funções básicas de Propp. A classe Guerreiro em *D&D* duplica mais superficialmente o herói clássico - um personagem fisicamente forte e corajoso que deve lutar contra monstros para salvar seus amigos e a sociedade do perigo. No entanto, a maioria dos RPGs opera mais de acordo com a versão de Tolkien da jornada do herói, onde os indivíduos dentro de uma Sociedade trazem seus respectivos talentos únicos para lidar com a crise em questão. Normalmente os jogadores escolhem arquétipos que diferem daqueles de outros jogadores no grupo a fim de fornecer benefícios estratégicos, bem como oportunidades mais amplas de role-playing.

As várias edições de Advanced *Dungeons & Dragons* reproduzem mais claramente arquétipos mitológicos comuns, emprestando muito de autores de fantasia como J. R. R. Tolkien. Em *D&D*, o personagem comum exibe duas características importantes - classe e raça. A maioria desses atributos reflete símbolos mitológicos antigos. M. Joseph Young, um dos autores do sistema de role-playing Multiverser, descreve sucintamente esses atributos de personagem, bem como fornece dicas sobre suas raízes genealógicas.[39] A seção a seguir oferece um resumo de muitas das descrições em seu site.

Classes arquetípicas em *Dungeons & Dragons*

O **Guerreiro / Combatente** é o soldado de infantaria padrão, capaz de usar qualquer arma e tática, embora ele ou ela geralmente se sinta mais confortável lutando com os pés no chão. Várias subclasses estão associadas ao guerreiro. O **Cavaleiro** é o fidalgo montado, tipificado pela realidade do combate da Idade Média tardia e pelas lendas de Camelot. O cavaleiro está sujeito aos ditames da cavalaria, deve ser corajoso o tempo todo e vem das classes superiores da sociedade. O **Paladino**, geralmente representado por Lancelot do Lago da tradição arturiana, combina as proezas cavaleirescas e a bravura do cavaleiro com uma forma limitada de poder espiritual e devoção do Clérigo. O **Ranger**, "claramente modelado em Passolargo / Aragorn e os Patrulheiros do Lord of the Rings de Tolkien", possui habi-

39. M. J. Young, "First Edition Advanced Dungeons & Dragons Charac-ter Creation," http://www.mjyoung.net/dungeon/char/step002.html (acessado em 26 jan., 2008).

lidade em rastreamento e herbalismo, ganhando um pouco de magia em níveis mais altos. O **Berserker**, extraído da tradição viquingue, descreve lutadores indisciplinados que entram em um frenesi feroz antes da batalha e às vezes são capazes de se transformar em lobos e ursos.[40] **Bárbaros**, modelados a partir do design de Conan, são poderosos lutadores brutais de áreas primitivas que temem e desdenham a civilização e a magia, mas ocasionalmente se unem "para uma boa briga". Muitas habilidades bárbaras estão conectadas ao tipo de terra em que sua tribo vive.

Outra classe importante em *Dungeons & Dragons* é o **Clérigo**. O clérigo, "embora em muitos aspectos o sacerdote do grupo, é na verdade um cavaleiro das ordens sagradas, dedicado ao seu deus e sua fé mais do que à luta."[41] Esta classe combina magia de cura com habilidades de combate um tanto limitadas. Relacionado ao clérigo está o **Druida**. Modelados com base em lendas celtas passadas, os druidas possuem defesas mais fracas e ataques mais fortes do que outros clérigos. A magia druídica é um pouco mais ofensiva e menos curativa e, como os berserkers, os druidas ganham a habilidade em níveis mais altos de mudar para vários animais. Gary Gygax, o criador de *Dungeons & Dragons*, descreve a filosofia moral Druídica como "neutra", o que significa que esses personagens veem "o bem e o mal, a lei e o caos como forças equilibradoras da natureza, que são necessárias para a continuação de todas as coisas."[42] Sua descrição adicional reflete algum conhecimento da tradição druídica histórica misturada com seus próprios aprimoramentos conceituais:

> Os druidas podem ser vistos como primos medievais do que a antiga seita celta dos druidas teria se tornado se tivesse sobrevivido à conquista romana. Eles têm as árvores (particularmente carvalhos e freixos), o sol e a lua como divindades. Visgo é o símbolo sagrado dos druidas e dá poder a seus feitiços. Eles têm a obrigação de proteger as árvores e plantas selvagens, colheitas e nunca destruir as florestas ... não importam as [] circunstâncias. Mesmo que um bosque, por exemplo, [fosse] terrivelmente hostil, os druidas não o destruiriam, embora nada

40. Young.
41. Young.
42. Gary Gygax, Official Advanced Dungeons & Dragons Players Handbook (Lake Geneva: TSR, Inc., 1978), 20–21.

> os impediria de mudar a natureza do lugar se o desejo e os meios existissem. De maneira semelhante, eles evitam matar animais selvagens ou mesmo domésticos, exceto quando necessário para a autopreservação e o sustento.[43]

Muitas dessas características também lembram Tom Bombadil e os Ents no *Lord of the Rings* de Tolkien, criaturas que protegem a floresta como bosques sagrados, mas que raramente interferem nas causas do mundo externo, preferindo manter o equilíbrio entre o bem e o mal. Em *The Lord of the Rings*, o Ente Barbárvore resume essa filosofia "neutra": "os Magos estão sempre preocupados com o futuro. Eu não gosto de me preocupar com o futuro. Não estou totalmente do lado de ninguém, porque ninguém está totalmente do meu lado, se é que me entendem: ninguém se preocupa com as florestas como eu me preocupo."[44]

O **Mago** é a terceira classe principal deste RPG clássico. Os magos são mais dedicados à busca da magia do que a qualquer outra coisa, mesmo deuses e atitudes morais.[45] Em *D&D*, os feitiços são divididos em "escolas" ou "esferas" específicas, representando a disciplina na qual o mago teria se especializado academicamente. *D&D* oferece classes individualizadas para certas escolas especializadas, incluindo **Ilusionistas**, cuja magia gira principalmente em fazer a realidade parecer diferente.[46] Outro tipo de personagem poderoso é o **Psiônico**, que usa poderes mentais altamente desenvolvidos como se fossem mágicos, exercendo controle sobre a realidade.

O arquétipo do Mago presente em *D&D* remete a Gandalf, o Cinzento, em *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*, embora a magia de Tolkien seja muito menos definida e delineada do que a de Gary Gygax. De acordo com David Day, os livros de Tolkien caracterizam Gandalf como um "mágico de contos de fadas excêntrico e cômico" que "tem algo do caráter do professor distraído e mágico confuso sobre ele."[47] Day articula o papel tradicional do Mago de "mentor, conselheiro e guia turístico do

43. Gygax, 21.
44. J. R. R. Tolkien, The Lord of the Rings (Boston: Houghton Mifflin Co., 1994).
45. Young.
46. Young.
47. David Day, The World of Tolkien: Mythological Sources of The Lord of the Rings (New York: Gramercy Books, 2003), 120.

herói (ou anti-herói)",[48] também conhecido como o Auxiliar ou Doador nas designações proppianas dos termos. Day explica: "Os magos são extremamente úteis e versáteis como veículos para o desenvolvimento de tramas de contos de fadas, como atesta sua presença em tantos contos. Os magos geralmente fornecem uma narrativa com: um herói relutante, mapas secretos, traduções de documentos antigos, armas sobrenaturais (como usar), alguns monstros (como matar), localização do tesouro (como roubar) e um plano de fuga (negociável)."[49]

Em role-playing games, no entanto, o mago também pode ocupar o papel de Herói, dependendo da configuração do grupo: as características de personalidade dos jogadores e seus alter-egos, os objetivos dos personagens etc. arquétipos podem ter servido a uma função específica na trama historicamente, a história muda consideravelmente quando indivíduos reais a habitam. Além disso, alguns jogadores gostam de jogar "contra o tipo" ou modificar o arquétipo original adicionando idiossincrasias de personagem.

A quarta classe abrangente de *D&D* é a do **Ladino**. Ladinos seguem seu próprio credo individual e às vezes trapaceiam, enganam ou logram os outros para ganho pessoal ou diversão. Uma subclasse do Ladino é o **Ladrão**, ou "perito em encontrar tesouros", que é treinado nas artes da furtividade. As habilidades básicas do ladrão incluem mover-se sorrateiramente, surpreender oponentes, roubar objetos e abrir portas e caixas trancadas. Young cita Bilbo Bolseiro em *The Hobbit* de Tolkien como "um bom exemplo". Outra classe de Ladino é o **Assassino**, que ganha a vida matando outras pessoas. Os assassinos são os espiões definitivos e devem se apresentar como o Maus, independentemente de suas motivações para selecionar empregos. Assassinos cooperam em guildas, mas preferem trabalhar sozinhos. A subclasse ladina do **Bardo**, "um menestrel / ator que subiu um degrau", aprende as artes da dissimulação e do combate antes de "perseguir uma carreira pseudo-religiosa como mágicos musicais".[50] Personagens bardos tendem a ser excelentes em canto, dança, narrativa e outros tipos de performance, vagando por diferentes terras ganhando dinheiro para seu entretenimento.

48. Day, 120.
49. Day, 120.
50. Young.

Os Ladinos encontram suas raízes no antigo arquétipo do Trapaceiro. De acordo com Louis Hyde em *Trickster Makes This World*, esse arquétipo desafia consistentemente suposições e tradições rígidas.[51] Em vez de se estabelecerem em um local específico, os personagens Trapaceiros tendem a viver de maneira nômade. Nas palavras de Hyde, o Trapaceiro "é o espírito da estrada ao anoitecer, aquele que vai de cidade em cidade, mas não pertence a nenhuma delas. Há estranhos nessa estrada e ladrões, e na vegetação rasteira uma besta astuta cujo estômago não ouviu falar de sua carta de passagem."[52] Este arquétipo também desafia concepções comuns de comportamento ético ao obscurecer as distinções em uma multiplicidade de maneiras:

> Em suma, o trapaceiro é um cruzador de fronteiras. Cada grupo tem sua vantagem, seu senso de entrar e sair, e o trapaceiro está sempre lá, nos portões da cidade e da vida, garantindo que haja comércio. Ele também atende às fronteiras internas pelas quais os grupos articulam sua vida social. Constantemente distinguimos - certo e errado, sagrado e profano, limpo e sujo, homem e mulher, jovem e velho, vivo e morto - e em todos os casos o trapaceiro cruzará a linha e confundirá a distinção. O trapaceiro é o idiota criativo, portanto, o tolo sábio, o bebê de cabelos grisalhos, a travesti, o pregador de profanações sagradas. Onde o senso de comportamento honrado de alguém o deixou incapaz de agir, o trapaceiro aparecerá para sugerir uma ação amoral, algo certo / errado que fará a vida funcionar novamente. O trapaceiro é a personificação mítica da ambiguidade e ambivalência, duplicação e duplicidade, contradição e paradoxo.[53]

Os personagens trapaceiros representam a passagem de um espaço para o outro e a indefinição de limites distintos. Assim, os ladinos costumam ser mestres em disfarces, furtividade e charadas. Young atribui características desonestas semelhantes ao Bilbo Bolseiro de Tolkien, que se envolve em charadas com Gollum, encontra portas secretas para a caverna do dragão, rouba tesouros de Smaug, etc. As manifestações modernas do

51. Louis Hyde, Trickster Makes This World (New York: North Point Press, Farrar, Straus and Giroux, 1999).
52. Hyde, 6.
53. Hyde, 7.

hobbit dos atributos do Trapaceiro formam o modelo para o arquétipo desonesto mais contemporâneo em role-playing games.

Raças arquetípicas em *Dungeons & Dragons*

D&D oferece apenas um punhado de raças jogáveis, embora o *Monster Manual* ofereça uma grande variedade de criaturas que surgem de uma infinidade de diferentes fontes mitológicas. A raça jogável mais comum é a **Humana**, já que, segundo Young, o jogo é feito para preferir essa classe. Nas primeiras edições de *Advanced Dungeons & Dragons*, apenas humanos podiam começar como uma classe e depois mudar para outra diferente, oferecendo os benefícios de ambas.[54] Embora os designers do jogo amenizassem restrições rigorosas como essas nas edições posteriores, proporcionando vantagens no jogo, umaq vez que interpretar um humano em um mundo de fantasia parece ligeiramente contraintuitivo. Talvez os jogadores gostem do tema do triunfo da humanidade, mesmo dentro das possibilidades de um mundo estranho e mágico.

Ainda assim, os jogadores podem criar personagens com raças alternativas. Uma dessas raças é o **Halfling**, baseada nos hobbits da obra de Tolkien. Young descreve os halflings de maneira semelhante às suas representações em *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*. Ele declara: "Essas pessoas pequenas têm cerca de um metro de altura e pés grandes e peludos. Eles são, em sua maioria, pessoas calmas e decentes. Nas palavras de um deles, 'Aventuras atrasam o jantar'. No entanto, ocasionalmente, um deles obtém uma peculiaridade, torna-se um pouco estranho e, por algum motivo - talvez uma falha genética - torna-se um aventureiro".[55]

De acordo com Day, Tolkien uma vez escreveu a seu editor que ele fez hobbits pequenos "em parte para exibir a mesquinhez do homem, o homem simples e sem imaginação ... e principalmente para mostrar, em criaturas de poder físico muito pequeno, o surpreendente e inesperado heroísmo de homens comuns 'em apuros'".[56] Embora os hobbits de Tolkien possuam atributos específicos para os ingleses rurais, o arquétipo aparece nas viagens de muitos heróis como o estalajadeiro amigável ou o caipira

54. Young.
55. Young.
56. Day, 110.

do campo. As qualidades exibidas aqui como pertencentes aos Halflings também representam o ambiente humilde e as expectativas das quais o herói se origina nas formulações padrão do monomito.

Uma raça semelhante ao anão é o **Gnomo**. Os gnomos são mais tolerantes do que os anões à outras raças e à magia, e são habilidosos com ilusões e máquinas. Os gnomos têm uma sociedade complexa baseada em seu amor por todos os tipos de artes, travessuras e longa vida. Eles amam indulgência e celebram em grande escala. Todos os gnomos devem aprender alguma forma de arte quando chegarem à maioridade, seja música, pintura, culinária, construção ou qualquer outra forma considerada criativa.[57] As sub-raças dos gnomos incluem Gnomos de Superfície, Svirfneblin (morador subterrâneo), Gnomos Pensadores (voltados para a tecnologia), Gnomos de Pedra, Gnomos da Floresta, Gnomos do Caos (extravagantes), Gnomos Sussurrantes (astutos e furtivos), Gnomos de Gelo e Gnomos de Fogo.

O alquimista Paracelso pode ter originado o termo Gnomo no século XVI, acrescentando o "gnomo da terra" à sua lista de elementais.[58] Ele os descreve como taciturnos, pequenos homens velhos que podiam mudar para o tamanho de gigantes e eram criaturas gananciosas, maliciosas e miseráveis. Essas qualidades de personalidade não são encontradas nos Gnomos de *D&D*; em vez disso, essas qualidades se assemelham mais aos anões Duergar.[59] O gnomo é frequentemente apresentado em contos de fadas germânicos, incluindo aqueles dos Irmãos Grimm, geralmente parecendo um velho nodoso, que vive no subsolo e guarda tesouros enterrados. No folclore europeu, criaturas míticas como goblins e anões são frequentemente representadas como gnomos e vice-versa, então surge alguma confusão. Os imensamente populares "gnomos de jardim", bonecos de cerâmica projetados pela primeira vez em meados do século XIX, alteraram ainda mais a concepção da criatura. Com base em mitos germânicos, os gnomos de jardim residem nos gramados de seus donos, refletindo as histórias da

57. "Gnome (Dungeons & Dragons)," Wikipedia.com, http://en.wikipedia.org/wiki/Gnome_(Dungeons_&_Dragons) (acessado em 26 jan., 2008).

58. "Gnome," Wikipedia.com, http://en.wikipedia.org/wiki/Gnome (acessado em 26 jan., 2008).

59. Aardy R. DeVarque, "Literary Sources of D&D," Geocities.com, http://www.geocities.com/rgfdfaq/sources.htm (acessado em 26 jan., 2008).

disposição dos gnomos de ajudar no jardim à noite.[60] O gnomo de jardim incorpora o espírito lúdico invocado pelo arquétipo em *D&D*, embora a formulação de Gygax do gnomo permanece, pelo menos parcialmente, uma concepção original e moderna.

As características dos **Anões** em *D&D* variam dependendo de sua sub-raça. Os anões exploram joias preciosas, ouro e prata e são caracterizados por sua ganância, superstição e desconfiança em relação à magia. De acordo com o site "Fontes Literárias de *D&D*," os anões são um amálgama de muitos contos:

> As fontes primárias, especialmente para a sociedade e expectativa de vida dos anões de *D&D*, são *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*; *Three Hearts and Three Lions* [por Poul Anderson] também é uma fonte importante, mas não tanto quanto as obras de Tolkien. (Além disso, os termos "dwarves" e "dwarven" foram cunhados por Tolkien. As formas originais são dwarfs e dwarfish, como evidenciado pelo filme da Disney *Snow White and the Seven Dwarfs*). A história germânica *The Ring of the Nibelungen* e o conto de fadas "Rumpelstiltskin" recontado pelos Irmãos Grimm são provavelmente ancestrais próximos dos anões de *D&D*. A tradição germânica descreve os anões vivendo em cavernas, guardando a riqueza mineral e sendo muito hábeis em fazer coisas de pedra e minerais. O folclore francês (e daí, *Three Hearts and Three Lions*) descreve os anões como habitantes da floresta, semelhantes aos anões das colinas de *D&D*. A habilidade anã de detectar a inclinação de uma passagem subterrânea é especificamente mencionada em *Three Hearts and Three Lions*, que é provavelmente a fonte imediata para a inclusão dessa habilidade em *D&D*.[61]

A tradição arquetípica do anão é longa e rica e os jogadores geralmente escolhem esta raça para jogar. Outros tipos de anões também existem no jogo. Os anões das colinas, a sub-raça mais comum em *D&D*, têm cerca de um metro de altura e pelo menos setenta quilos. Sua pele vai do bronzeado profundo ao castanho claro, seus olhos brilhantes quase nunca são azuis, suas bochechas são avermelhadas e eles podem ter cabelos castanhos, pretos ou grisalhos.[62] Os anões Duergar, também chamados de anãs cinzentos,

60. "Gnome."
61. DeVarque.
62. Young.

vivem profundamente no subsolo, são mais magros que os outros anões, e têm cabelos e pele grisalhos.[63] Os duergar tendem a ser maus e avarentos.

A outra raça mais comum é a dos **Elfos**. A vida dos elfos é notavelmente longa e quase nunca morrem de velhice. Eles tendem a possuir uma beleza inata e graciosidade e muitas vezes são vistos como maravilhosos e arrogantes por outras raças, embora seu desprendimento natural seja visto por alguns como xenofobia ou introversão. Ligeiramente mais baixos do que o humano médio, os elfos são visivelmente mais graciosos e esguios do que os humanos e suas características são mais angulares e definidas, incluindo orelhas longas e pontudas e olhos grandes e amendoados.[64] A maioria dos personagens élficos em *D&D* são altos elfos, embora outros sub-raças existem. Os elfos cinzentos tendem a evitar qualquer pessoa que não seja do tipo élfico. Elfos da floresta (também chamados de elfos silvestres) são ainda mais reclusos, não se misturando com as sociedades organizadas de outras raças de forma repetida ou regular. Os elfos da floresta possuem uma forte afinidade com as árvores e criaturas da floresta.[65] Os elfos drow (ou elfos negros) tendem a ser maus, têm pele escura e cabelos brancos. Os Drow vivem no subsolo, nas profundezas da terra.

Os Elfos de *D&D* se parecem muito com suas contrapartes em *The Lord of the Rings*. Os elfos Sindaranos em Tolkien são representados por Celeborn e Galadriel de Lothlórien, bem como pelos elfos da Floresta da Floresta das Trevas. Elfos similares aos drow, por outro lado, não são representados explicitamente na saga. Textos nórdicos antigos referem-se a "elfos negros" (ou "elfos escuros") que vivem em reino subterrâneo, mas essas criaturas parecem "virtualmente intercambiáveis" com referências nórdicas a anões, gnomos, gigantes e demônios.[66] O *D&D* faz distinções claras entre arquétipos que muitas vezes se confundem no mito e no folclore.

Este capítulo delineia os principais arquétipos presentes em *Dungeons & Dragons*, que se assemelham fortemente a figuras reconhecíveis em narrativas mitológicas. No entanto, existem muitos outros sistemas de role-playing e,

63. Young.
64. "Elf (Dungeons & Dragons)," Wikipedia.com, http://en.wikipedia.org/wiki/Elf_(Dungeons_&_Dragons) (acessado em 26 jan., 2008).
65. Young.
66. Day, 44.

dentro deles, uma infinidade de outros arquétipos. Sistemas de jogo como o Mundo das Trevas levam em consideração as formulações modernas de tipos de personagem, bem como as antigas, e os arquétipos tendem mais para aspectos psicológicos mais profundos do que para qualidades raciais ou profissionais superficiais. Em *Vampire: the Masquerade*, por exemplo, a maioria dos Vampiros vem de linhagens específicas, incluindo Toreador, Ventrue e Nosferatu. Linhagens - também chamadas de Clãs - funcionam de maneira semelhante às características raciais em *D&D*. Por exemplo, os Toreador tendem para a arte e a alta sociedade, os Ventrue para a liderança e finanças, e os Nosferatu para a furtividade e coleta de informações.[67]

No entanto, os aspectos da personalidade são complexificados pelo sistema; os personagens também possuem uma Natureza - ou tipo básico de personalidade - e Comportamento - ou tipo de personalidade externa. Exemplos de arquétipos dentro dessas categorias incluem Filantropo, Fanático, Juiz, Solitário e Visionário.[68] Essas características refletem uma profundidade de identidade não encontrada no sistema de jogos de alta fantasia de *Dungeons & Dragons*. No final das contas, porém, cada roleplayer individual investe em seu personagem com vários níveis de profundidade psicológica, independentemente do gênero ou sistema de jogo do qual seu personagem se origina.

Resumo

As raízes da criação de identidades alternativas na psique humana podem ser encontradas na primeira infância. As crianças começam a investigar seu senso de identidade na primeira infância por meio de brincadeiras de faz de conta, contações de histórias, personificações e a criação de paracosmos e amigos imaginários. Na adolescência, eles buscam um senso estável de identidade do ego por meio da interação com grupos específicos e da internalização de códigos e costumes sociais. Como adultos, eles aprendem a adotar determinadas fachadas, desempenhando vários papéis, dependendo do contexto.

67. Graeme Davis, Tom Dowd, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens e Stewart Wieck, Vampire: The Masquerade, 2nd Ed. (Stone Mountain, GA: White Wolf, 1992), 132–139.
68. Davis et al., 88.

No mundo pós-moderno - particularmente com o advento das comunidades online - os humanos devem estabelecer uma fluidez de identidade mais forte para se adaptar ao ritmo acelerado da mudança cultural. Eles desenvolvem um senso de multiplicidade dentro de si, em vez de se concentrar em um conjunto rígido de características do ego. Essas identidades múltiplas também são conhecidas como "subpersonalidades" e tendem a refletir arquétipos. Arquétipos são estruturas simbólicas que borbulham no inconsciente coletivo e são facilmente identificados por sua recorrência contínua na mitologia transcultural. O sistema de role-playing mais antigo e influente, *Dungeons & Dragons*, destaca os principais arquétipos mitológicos, permitindo que os jogadores desempenhem esses papéis simbólicos ancestrais enquanto adicionam seu próprio talento criativo aos seus personagens.

A representação lúdica e a negociação de identidade são atributos primários dos role-playing games. Em vez de representar o que alguns percebem como um escapismo "anormal" para a fantasia, os role-players exploram suas próprias estruturas arquetípicas inerentes e as exploram no espaço seguro do mundo do jogo. Combinada com as outras duas funções de resolução de problemas e construção de comunidade, a alteração da identidade é o terceiro aspecto psicológico importante do role-playing. O capítulo final deste volume fornecerá uma avaliação etnográfica da alteração de identidade em ambientes de role-playing, explicando como os jogadores desenvolvem suas personas e estabelecendo uma tipografia para delinear como os personagens se relacionam com o senso de identidade primário de cada jogador.

7

Evolução do Personagem e Tipos de Alteração da Identidade

Finalmente, iremos nos aventurar a explorar o conteúdo dos papéis reais que os jogadores desempenham. Eu uso o termo "aventura" porque esses personagens permanecem um tanto efêmeros conceitualmente ao longo de sua "existência" na mente dos jogadores. Tentar entender a causa de seu início, as motivações por trás de sua promulgação e as razões que alimentaram sua evolução ao longo do tempo pode muitas vezes parecer um processo frustrante. A criatividade é, por natureza, um processo inconsciente. Identificar seus estágios requer um certo nível de autoconsciência e reflexão. Felizmente, muitos de meus informantes ofereceram lampejos de percepção sobre essas questões.

Este capítulo irá destacar vários fatores-chave com relação à criação e atuação de personagens de role-playing, incluindo o início do personagem, que começa como uma Gestalt global do conceito. O conceito então floresce e evolui através do desenvolvimento de um histórico, da cocriação com outros role-players, das interações no jogo e dos avanços no enredo. A seguir, iremos detalhar uma tipologia para os vários tipos de personagens. Essas categorias são baseadas menos na essência arquetípica da persona e mais no sentimento do jogador de "uniformidade" entre sua identidade primária e o conceito de personagem. Frequentemente, os personagens trabalham para cumprir uma certa função para os jogadores, seja exploração psicológica, transgressão de limites ou simples alívio do estresse. Guiado pela maneira como meus entrevistados descrevem seus

personagens, ofereço nove tipos principais de papéis: o Eu Duplo, o Eu Desprovido, o Eu Aumentado, o Eu Fragmentado, o Eu Reprimido, o Eu Idealizado, o Eu Opositivo, o Eu Experimental e o Eu Tabu. No entanto, como os personagens muitas vezes se recusam a se encaixar perfeitamente nas categorias, mesmo nas arquetípicas, alguns personagens compartilham qualidades de várias categorias.

Finalmente, exploraremos a relação entre os personagens e seus jogadores, incluindo até que ponto essas entidades "existem" nas mentes de seus criadores antes e depois que os eventos do jogo cessam. O nível de conectividade entre o senso primário de identidade e o personagem muda de jogador para jogador. No final das contas, entretanto, o processo de criação, atuação e evolução de um personagem de role-playing parece deixar uma impressão duradoura na mente e no coração dos jogadores.

A Evolução do Conceito de Personagem

A evolução de um personagem de role-playing é análoga ao plantio e crescimento de uma flor. Como uma flor, a gênese de um personagem surge de uma única semente. Essa semente pode originar-se de um fascínio particular do jogador - algo que ele precisa expressar ou deseja explorar. O jogador planta a semente no solo, criando uma base para o conceito. O solo, neste caso, pode incluir várias atividades de construção do personagem, como a escrita da história pregressa, a alocação de pontos em uma ficha de personagem ou o figurino. Essas atividades permitem que o conceito do personagem crie raízes antes mesmo de interagir com o ambiente do jogo ou com os outros jogadores. Assim que o jogador solidifica seu conceito, a semente recém-formada começa a brotar como resultado de influências tais como as ambientais, o Narrador, os outros personagens de jogadores, o sistema de jogo e os vários cenários do jogo. Assim, o jogador pode ter uma ideia inicial de como o personagem irá evoluir, mas esse conceito necessariamente mudará com base no desenrolar das interações com o ambiente externo. Finalmente, com tempo e energia suficientes, o personagem pode se abrir como uma flor, desenvolvendo-se em uma personalidade multifacetada e complexa.

Existem quatro estágios centrais para a evolução dos personagens de role-play. O primeiro estágio envolve o **Gênese** - ou origem / início - do conceito de personagem. A maioria dos conceitos de personagem surge de alguma combinação de arquétipos inerentes, mecânicas ou habilidades específicas do jogo, narrativas da literatura, referências de cultura popular e experiências pessoais. O segundo estágio envolve o **Desenvolvimento** do personagem, no qual o jogador constrói a ideia inicial por meio de vários exercícios criativos destinados a tornar o conceito mais material em sua mente. O terceiro estágio envolve a **Interação** entre o personagem e o mundo do jogo. Neste estágio, o personagem deixa de ser um mero conceito para se tornar uma pessoa real que deve tomar certas decisões com base em situações fora do controle do jogador. Com tempo e devoção suficientes, o personagem pode atingir o estágio final de desenvolvimento com base nessas várias interações, a **Realização** do personagem. Quando um personagem se torna totalmente realizado, o jogador tem uma noção distinta das motivações passadas e presentes do personagem, suas complexidades e idiossincrasias. Um personagem totalmente realizado ainda irá se desenvolver e evoluir ao longo do tempo com base em novos cenários e interações, mas o jogador estabeleceu um forte entendimento da persona como uma entidade distinta, ao invés de apenas um conceito.

Além disso, em cada estágio de desenvolvimento, os personagens possuem uma relação particular com seus jogadores. Prefiro pensar no jogador como a identidade Primária do ego; em outras palavras, o senso primário de Eu do jogador representa o indivíduo que opera em atividades diárias do "mundo real". Os jogadores ainda experimentam o Eu como um senso de identidade estável e unificado, mesmo quando representam a persona. No entanto, quanto mais imersos no mundo do jogo os jogadores ficam, mais eles percebem o personagem como uma entidade distinta do Eu Primário. Assim, este capítulo irá descrever nove maneiras diferentes como o jogador experimenta seu personagem em relação às suas identidades cotidianas. O objetivo da tipologia é estabelecer o conceito de que personagens totalmente Realizados se manifestam como Eus distintos, com vários graus de semelhanças e diferenças da identidade do ego Primário.

Os Quatro Estágios da Evolução do Personagem

O primeiro estágio da evolução do personagem é o ato da criação, ou o estágio de Gênese. O ímpeto por trás da criação de um personagem pode vir de muitas fontes, incluindo as seguintes:

- O Narrador ou outro jogador pode pedir a alguém para representar uma determinada persona a fim de promover um enredo ou preencher uma lacuna arquetípica no grupo.
- O jogador pode encontrar inspiração em uma obra literária, um texto de cultura popular, um período histórico ou uma experiência pessoal.
- O jogador pode desejar criar um personagem para participar do role-play com seus amigos fora do personagem (OOC).
- O jogador pode sentir a necessidade de explorar um aspecto subdesenvolvido de sua própria psique ou do mundo do jogo em geral.

Independentemente do raciocínio por trás da criação de um personagem, o estágio de Gênese representa o início do processo criativo. A criatividade, por natureza, é frequentemente estimulada por outras obras imaginativas. Os jogadores se inspirarão uns nos outros e nos vários textos externos que os influenciaram em suas vidas.

O estágio de Desenvolvimento permite ao jogador delinear mais minuciosamente os detalhes de seu personagem antes de apresentá-lo ao mundo do jogo. Esse processo geralmente envolve alguma combinação das seguintes atividades de construção de personagem: busca por imagens de avatar, compra de fantasias, redação de histórias de fundo detalhando o histórico do personagem, criação de linhas do tempo, pintura ou desenho do personagem, conversas com outros jogadores e alocação de pontos nas fichas de personagem fornecidas pelo sistema de jogo. Embora o estágio de desenvolvimento possa ser cocriativo, esta parte da evolução do personagem geralmente marca o último ponto em que o jogador tem controle criativo sobre o personagem. Uma vez que o personagem entra no jogo, durante o estágio de Interação, o jogador pode influenciar os eventos que acontecem na história, mas não pode controlar totalmente o mundo. Em última análise, o Narrador decide o destino do personagem, embora outros jogadores certamente ajudem a influenciar o desenrolar da trama. Dessa

forma, o estágio de Interação distingue o role-playing de outras formas mais solitárias de criação de personagens, como a escrita de romances.

Depois de um bom tempo e imersão no jogo, certos conceitos de personagem podem evoluir para entidades totalmente desenvolvidas. Os jogadores dessas personas frequentemente descrevem a estranha experiência de uma forma branda de divisão de sua consciência, na qual o Eu primário e o personagem pensam e se comportam de maneira diferente um do outro. Embora os aspectos do personagem possam permanecer consistentes, a persona evoluiu como resultado das experiências e circunstâncias únicas fornecidas pelo contexto do mundo do jogo. Eu me refiro a esse estágio final como a Realização do personagem, embora a evolução final da persona geralmente acabe variando muito em relação ao conceito original. O conceito funciona como uma forma de orientação hipotética, ao passo que a execução do personagem dentro das restrições dos cenários do jogo cria os contornos reais da persona.

Além disso, o personagem pode experimentar vários níveis de Realização quanto mais o jogador explora seus limites. Por exemplo, eu joguei Viviane por mais de dez anos em três jogos distintos de *Vampire: The Masquerade*. Como persona, sua personalidade tem variado de friamente sociopata a descontroladamente hedonista e filosoficamente profunda, dependendo das circunstâncias relacionadas ao jogo e de minha própria experiência de realidade relacionada ao OOC. No primeiro jogo, ela se envolveu em vários atos infelizes e diabólicos, uma história que terminou com Viviane se permitindo morrer por puro niilismo e desespero. No entanto, continuei a jogar com Viviane como uma entidade Realizada em dois outros jogos, com cenários alternativos. Assim, continuei a explorar as profundezas de sua psique a cada nova interação. Viviane evoluiu como personagem ao lado da minha evolução pessoal como jogadora; pode-se até dizer que aprendemos com as experiências uma da outra, tanto no "mundo real" quanto no jogo.

A Gênese e o Desenvolvimento do Conceito de Personagem

Personagens surgem de uma variedade de fontes e motivações. Às vezes, o Narrador solicitará que um jogador projete um tipo específico de personagem para preencher lacunas relacionadas a habilidades no grupo,

desempenhando o papel de um clérigo ou guerreiro, por exemplo. Outras vezes, um jogador pode desejar explorar um conceito, período de tempo ou cultura em particular. Independentemente do raciocínio por trás de sua concepção, os jogadores concordam que o conceito original raramente reflete a maneira como a personalidade do personagem se desenvolve ao longo do tempo. De acordo com Gary Alan Fine, "os jogadores devem construir uma Gestalt - uma concepção de como seu personagem é - que é necessariamente altamente estereotipada e, em seguida, jogam de acordo com essa concepção."[1] Os jogadores então "trabalham a partir de informações escassas, às vezes contraditórias, para construir uma identidade significativa."[2] Esta Gestalt estabelece uma teoria preliminar da mente, criando um espaço provisório dentro da estrutura mental do jogador para o personagem habitar.

Essa Gestalt detém a semente inicial da persona, que floresce ainda mais por meio de vários tipos de atividades de construção do personagem. O jogador estabelece as características básicas da persona criando uma ficha de personagem, utilizando as regras do sistema de jogo. A ficha de personagem dá ao jogador uma noção inicial dos pontos fortes e fracos de sua persona e às vezes estabelece idiossincrasias de personalidade que funcionam para melhorar o role-playing e aprofundar as interações. Outras atividades de construção de personagem incluem: pesquisa externa em campos relacionados, escrita de histórico, figurino, compra de dados específicos, pintura de miniaturas, desenhos do personagem, etc. A criação de personagem também pode se desenvolver por meio de conversas fora do personagem com outros jogadores por meio de um processo de cocriação. Essas atividades de construção de personagem ampliam o escopo da concepção do personagem do jogador antes mesmo de o jogo começar.

Embora nem todos os jogadores invistam muito tempo na criação e desenvolvimento do personagem, vários de meus entrevistados descreveram atividades extensivas de construção de personagem. O primeiro passo para um personagem "ganhar vida" requer que o jogador personalize o arquétipo oferecido pelo sistema de jogo. Como "Elton" afirma, "Os [jogos] forçam

1. Gary Alan Fine, Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds (Chicago: University of Chicago Press, 1983), 215.
2. Fine, 216.

você a uma função específica. E você pega aquele personagem estereotipado e joga com ele por um tempo, ajusta-o e adiciona seu próprio sabor e, eventualmente, você obtém seu próprio personagem."[3] Josh S. descreve esse processo de "ajustes" em detalhes, explicando o início de Jeremiah, seu personagem em um LARP de *Vampire*:

> Começando ... Eu fiz o cartão de estatísticas, [pensando] "Eu quero ser um lutador baseado na destreza." E é aí que tudo começa. Sem nome. Não tenho ideia de onde eu estaria. Então, o nome geralmente só surge na minha cabeça depois que estou trabalhando nos números ... Não é algo estranho ou inesperado. Simplesmente aparece. "Bem, meu nome é Jeremiah." Então, geralmente eu dou sotaques aos meus personagens, porque isso me ajuda na transição para ser o personagem ... [com um sotaque sulista] "Bem, eu sô Jeremiaaah." Assim que consigo essas duas coisas, o personagem meio que cresce a partir daí. Vou [pensar]: "Se eu fosse esse cara, o que eu faria?" Bem, [no] Velho Oeste, eu jogaria cartas, porque não gosto de trabalhar fora. Porque Jeremiah não gosta de trabalhar fora. Poderia ter acontecido de qualquer maneira; poderia ter sido, "Bem, ele adora trabalhar, ele é um viciado em trabalho" ... mas não aconteceu. Isso não me chamou a atenção. Então, o personagem se faz.[4]

Josh primeiro estabeleceu a Gestalt para seu personagem - o nome, habilidades e localização de origem. Durante este processo, aspectos particulares da personalidade começaram a borbulhar da imaginação de Josh, levando-o a especular que o personagem "se faz". Uma vez que os jogadores acessam seu poço interior de criatividade, eles frequentemente descrevem a experiência de assistir os personagens se desenvolverem por conta própria, já estabelecidos como entidades preliminares.

A explicação de Josh S. sobre o início de Jeremias é notavelmente semelhante à maneira como eu crio personagens. Quase todas as minhas personas têm aspectos sociais e mentais altos, enquanto tendo a subestimar atributos físicos; eu geralmente não gosto de combate, tanto dentro quanto fora do personagem. Portanto, apesar do meu conceito original de personagem, meus personagens quase sempre têm altos valores de aparência, carisma e inteligência. Eu então decido de que cultura e período

3. "Elton", entrevista pela autora, Ft. Worth, 28 jan., 2008.
4. Josh S., entrevista pela autora, Austin, 9 dez., 2007.

de tempo o personagem vem. Dentro desta cultura, eu detalho que tipo de ocupação o personagem irá desempenhar, que geralmente se manifesta como alguma forma de intelectual, socialite, curandeiro ou artista. Então, passarei muito tempo angustiando-me com o nome adequado. Às vezes, esse nome "chegará", assim que o nome Jeremiah surgiu na mente de Josh. Outras vezes, despejo listas de nomes de bebês e leio os significados por trás de candidatos em potencial. Depois que o nome importantíssimo emerge, começo a delinear os antecedentes do personagem, o que muitas vezes inclui uma extensa pesquisa sobre o período de tempo e a cultura dos quais a persona surge.

Por exemplo, uma vez eu passei semanas desenvolvendo um personagem para um novo LARP de *Vampire* antes de conhecer a maioria dos jogadores pessoalmente. Decidi criar uma vampira Toreador de quinhentos anos da Renascença italiana chamada Eustácia Boccasavia. Eu gostava do primeiro nome Eustacia desde que li The Return of the Native, de Thomas Hardy, no colégio.[5] Pesquisando dicionários italiano-inglês online, inventei o sobrenome Boccasavia, que significa "boca sensível".[6] Esse sobrenome resumiu bem o conceito de personagem: uma cortesã experiente que dá conselhos sábios e instruções. Então, escolhi uma representação física, uma pessoa famosa que não só se parecia "como" Eustácia, mas também encarnava a energia que eu queria que a entidade possuísse. Baixei centenas de fotos da modelo / atriz Monica Belluci. Essas fotos exibiram um senso de graça, classe e sensualidade, ao mesmo tempo em que mantinham um toque de mistério.

Em seguida, escrevi um elaborado conto de vinte e oito páginas detalhando os eventos de sua vida desde antes de seu nascimento em 1510 até o ano de 1580. Inseri fotos de Belluci ao longo desta narrativa, oferecendo acréscimos visuais. Eu extraí seu paradigma geral e sua maneira de falar do The Book of the Courtier de Baldassare Castiglione e até inseri uma cena na história que envolvia ela obter e ler uma cópia deste manuscrito.[7] Eu também

5. Thomas Hardy, The Return of the Native, ed. John William Cunliffe (New York: C. Scribner Sons, 1917).

6. "Italian Surnames: Etymology and Origin, Surnames Starting with B," Italy World Club, http://www.italyworldclub.com/genealogy/surnames/b.htm (acessado em 1 jun., 2008).

7. Baldassare Castiglione, The Book of the Courtier, trans. Sir Thomas Hoby (London:

li uma história da Renascença italiana para compreender melhor a dinâmica política da qual Eustácia se originou, eventualmente decidindo estabelecer sua localização original na cidade-estado de Milão. Em seguida, passei dias acumulando roupas, que eventualmente incluíram: maquiagem extensa; uma longa peruca preta; sapatos de salto alto; bijuterias; vários espartilhos; saias agitadas; e vestidos de baile.

Embora essas atividades de formação de personagem possam parecer excessivas, cada componente foi adicionado à minha Gestalt de Eustácia. O figurino e as representações pictóricas aumentaram minha imersão na persona e a história de fundo me ajudou a entender como o personagem falava, se movia, pensava e reagia. Esses aspectos me permitiram apresentar um conceito unificado de personagem, tanto como avatar nos fóruns de role-playing online quanto presencial no LARP.

Embora alguns jogadores simplesmente criem um conceito e "improvisem" o jogo, muitos dos meus entrevistados relataram se envolver em atividades mais complexas de construção de personagens. Os personagens longevos de *Vampire*, em particular, requerem pelo menos alguma concepção da história e os jogadores tentam preencher as lacunas em seu próprio conhecimento por meio do estudo. Chris afirma: "Se estou, por exemplo, desempenhando o papel de um personagem da Itália da década de 1920, vou ler sobre a Itália da década de 1920, e isso requer pesquisa. Eu [posso] ler alguns livros daquela época, alguma poesia, ou talvez ouvir alguma música, e a escrita do histórico vem por último."[8] Matthew explica: "Se eu quisesse que um personagem soubesse de algo, me asseguraria de saber o máximo que pudesse para garantir que a integridade de suas respostas fosse o mais precisa possível." Ele descreve a história de fundo de um de seus personagens de *Vampire*, William, que "focou em sua vida e tempos durante a Revolução Americana, como seu pai substituto foi aquele que deu início aos Filhos da Liberdade, até seu abandono e eventual abraço [no vampirismo]."[9] Omega detalha um caso em que pesquisou intensamente as raízes culturais dos sátiros para melhor desempenhar o conceito de um personagem:

David Nutt, 1900).

8. Chris, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.
9. Matthew, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 7 jan., 2008.

> De fato, passei duas semanas pesquisando sátiros: suas imagens, sua mentalidade, as tradições que são tanto de origem alemã quanto de origem grega, ... o estilo de fala, ... os maneirismos, ... a excentricidade, ... e a falta de vergonha que teriam. Tentei encontrar, por meio de todo esse histórico, uma personalidade que combinasse com o personagem que eu estava tentando criar e com a forma e a sensação do personagem.[10]

Infelizmente, o personagem sátiro de Omega morreu após duas sessões de jogo. Ainda assim, ele insiste: "Acho que a pesquisa em si e ir tão fundo valeu a pena. Porque isso foi o mais profundo que eu já fiz na construção de um personagem."[11] De fato, para alguns role-players, parte do prazer de desenvolver personagens está em imaginar a vida em uma época e cultura diferentes e aprender mais sobre esses aspectos. Os "fatos" sérios da história repentinamente ganham vida quando o jogador imagina o que uma faceta de sua consciência pensaria ou sentiria em circunstâncias alternativas.

Os jogadores também costumam colaborar no desenvolvimento de seus personagens. Alguns personagens existem em uma relação socialmente simbiótica com outros, como membros da família, aliados ou mesmo inimigos. Os jogadores irão cocriar os detalhes da história de seus personagens, tecendo suas histórias individuais. "Elton" descreve esse processo na seguinte passagem:

> Nós, acidentalmente às vezes, e às vezes de propósito ... criaríamos esses personagens com origens vinculadas. Então, isso sai do jogo, onde você pode ter alianças entre certos personagens porque, "Bem, estávamos em Paris durante a Revolução Francesa e então passamos por isso juntos e agora estamos aqui. Então, temos essa fidelidade porque temos a afinidade de termos passado por essa experiência juntos". Ou inimizade. Você pode ter um inimigo por causa disso.[12]

Às vezes, um conceito de personagem começa fraco, só floresce quando os jogadores combinam criatividade.

10. Omega, entrevista pela autora, Austin, 27 jan., 2008.
11. Omega, entrevista.
12. "Elton", entrevista.

Por exemplo, recentemente interpretei uma NPC em um LARP de *Vampire* chamada Hortense Throckmorton. Como ela era uma "personagem não-jogadora", destinada a ser uma ferramenta para o desenvolvimento do enredo, criei uma persona que sabia que não acharia pessoalmente atraente ou emocionalmente envolvente. Hortense nasceu na Inglaterra do século XIX e incorporou muitos dos elementos repressivos do paradigma vitoriano, incluindo a repressão sexual e a obsessão em manter um ar de respeitabilidade burguesa. Eu pretendia jogar com ela por apenas algumas sessões, usando-a como uma forma de instruir novos jogadores sobre a etiqueta "apropriada" da vida vampírica na corte. Porém, Matthew entrou no jogo, criando um personagem do mesmo clã chamado Alastaire. O Narrador nos colocou na posição de "irmã" e "irmão" do mesmo "senhor", significando que o mesmo homem transformou nossos dois personagens em vampiros. Matthew e eu então nos engajamos em conversas extensas e fora do personagem pelo Instant Message da AOL, nas quais detalhamos nosso histórico coletivo. Com essas conversas, aprendi muito mais sobre Hortense do que inicialmente pensei que gostaria de saber. Ela se desenvolveu como uma personagem tridimensional em minha mente, ao invés de uma construção frágil de um "castelo de cartas" baseada em um estereótipo.

Enquanto as atividades preliminares de construção do personagem ajudam o jogador a entender as complexidades de sua persona antes da atuação, o personagem apenas "emerge" por completo através do role-play efetivo. Frequentemente, o conceito original falha e o personagem se desenvolve ao longo de outras linhas. Originalmente, eu pretendia que minha personagem Viviane, por exemplo, fosse uma grafiteira velhaca. No entanto, esse conceito caiu rapidamente no esquecimento, porque sua personalidade se manifestou no jogo com muito mais força como uma alpinista social hedonista e esnobe. Como Daniel MacKay explica, o personagem só se concretiza quando o jogador experimenta uma alteração do senso de identidade:

> O personagem ganha vida em momentos de alteridade, onde o jogador experimenta a sensação de ser outro. O conceito é o ponto de origem de um personagem, mas as palavras que o jogador fala no personagem, em resposta à constelação de endereçamentos que ocorrem durante uma sessão, tornam-se o

> conceito inato que o jogador não poderia ter identificado quando ele primeiro colocou-se na tarefa de criar um personagem.[13]

Embora escrever uma história de fundo possa produzir um sentimento de alteridade no jogador, o personagem "se comporta" de maneira única quando forçado a situações pelo Narrador e por meio da interação com outros jogadores. Assim, os jogadores podem não entender completamente o que seu personagem virá a representar em relação ao seu senso primário de identidade até depois de ter jogado com ele por longos períodos de tempo. Esses significados também mudam com o tempo, especialmente com personagens amplamente jogados.

O Estágio de Realização e as Tipologias de Personagens

Conforme os personagens vivenciam eventos em situações de role-playing, eles crescem e evoluem. Os eventos do jogo os marcam de maneiras não previstas até mesmo pelo Narrador. Às vezes, os personagens exibem traços de personalidade muito diferentes dos do jogador. Outras vezes, a fronteira entre personagem e jogador parece mais confusa. Jogadores experientes, no entanto, esperam que "bons" role-players tentem manter um forte senso de distinção entre pensamentos, sentimentos e ações dentro e fora do personagem. Os jogadores capazes de representar fortemente sua persona alternativa encorajam os outros a mergulharem mais profundamente no jogo, aprimorando a experiência da história.

Os teóricos de role-playing tentam criar explicações gerais para a origem dos personagens e as razões por trás da diversão do jogador. MacKay explica: "Os papéis que os jogadores adotam permitem que eles mergulhem em suas profundezas emocionais, seus egos afetivos e expressem seus sentimentos e ideias, mas o fazem por meio da distância criativa que o papel proporciona."[14] Michelle Nephew afirma que todos personagens de role-playing representam uma realização de desejo inconsciente por parte dos jogadores. Ela afirma: "Os desejos inconscientes do jogador

13. Daniel MacKay, The Fantasy Role-Playing Game: A New Performance Art (Jefferson: McFarland, 2001), 86.
14. MacKay, 122.

podem se manifestar no papel desempenhado, uma vez que a persona do personagem permite ao jogador um disfarce atrás do qual se esconde."[15] Embora essas explicações possam fornecer alguma indicação do impulso por trás da atuação do personagem, eles falham em explicar completamente as complexidades da caracterização.

Para corrigir esse problema, este capítulo detalha os vários "tipos" de personagens que os jogadores representam. Enquanto o capítulo seis se concentra nos arquétipos antigos oferecidos como conceitos aos jogadores de jogos como *Dungeons & Dragons*, esta tipologia se concentra mais na relação do jogador com o personagem. Ao descrever suas várias personas, muitos de meus informantes detalham as semelhanças e diferenças entre seus traços primários de personalidade e os de seu personagem. Eles explicam quais funções eles acreditam que seus personagens desempenham e quão próximo suas personas refletem seu senso de identidade de ego no "mundo real". No entanto, classificações como essas tornam-se difíceis, porque os personagens muitas vezes podem servir a várias funções para os jogadores. Eu confio principalmente na linguagem que meus respondentes usam ao descrever seus personagens para obter dicas sobre a relação entre o eu primário e a persona.

O Eu Duplo

Alguns jogadores representam personas que se assemelham muito ao seu senso primário de identidade. Os jogadores podem construir um Eu Duplo, que pensa e se comporta como eles, apesar das discrepâncias na ficha de personagem. Eu joguei um jogo de espelho, por exemplo, em que cada um de nós se imaginava, em nossas posições atuais na vida, de repente transformado em vampiros. Este interessante exercício nos forçou a pensar "como se" nossos eus primários estivessem na situação única de repentinamente se tornarem predadores noturnos. Nesse caso, o Eu Duplo forneceu um senso elevado de autoconsciência.

No entanto, na maioria das vezes, jogadores experientes apontam a prática de representar personas semelhantes à identidade primária como

15. Michelle Nephew, "Playing with identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games," Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games, ed. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams e W. Keith Winkler (Jefferson: McFarland, 2006), 122.

sendo amadorística. Muitos jogadores criam um Eu Duplo quando novos no jogo e ainda aprendendo sobre o mundo, já que jogar com alguém semelhante ao eu é muito mais fácil. Como sugere Fine, "Alguns jogadores admitem que eles próprios ou outros jogam. Jogadores mais jovens e menos habilidosos são particularmente propensos a adaptar a postura de jogo tradicional de ganhar como podem."[16] No entanto, Fine insiste que os "jogadores mais velhos e radicais" acreditam que "o que torna esses jogos únicos é que um jogador retrata uma figura distinta do Eu."[17]

Para role-players sérios, o jogo reside não apenas no sucesso contínuo e na sobrevivência do personagem, mas na representação bem-sucedida de uma entidade diferente de si mesmo. Kirstyn explica: "Você é a fonte. E a menos que você queira jogar consigo mesmo de novo e de novo, o que alguns fazem e, posteriormente, não são muito divertidos de role-play, você tem que criar um espaço para essa entidade separada."[18] Ela divertidamente se refere à identidade do "mundo real" como o "personagem principal" na seguinte passagem:

> Esses são aqueles que aparecem, juntam alguns conceitos ... e encerram o dia. Isso é tudo que eles pensam sobre o personagem. Eles ainda vão se vestir da mesma maneira que o seu eu real (personagem principal), falar da mesma maneira e, geralmente, agir da mesma maneira. E apesar da persona que eles assumem, os desejos e interesses gerais de seus personagens são notavelmente semelhantes aos do personagem principal. Esses jogadores essencialmente jogam sozinhos, mas com "características especiais!"[19]

Alguns jogadores, então, apenas criam personagens de nível superficial, nunca imergindo totalmente no ambiente do jogo.

No entanto, muitos dos meus entrevistados indicaram uma sensação de que certos personagens com que jogam possuem semelhanças inerentes ao seu senso primário de identidade. Embora Matthew muitas vezes se envolva em atividades extensivas de construção de personagem, ele sugere: "Há muitos deles em mim, já que geralmente tomo alguns aspectos de mim

16. Fine, 207.
17. Fine, 211.
18. Kirstyn, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 1 fev., 2008.
19. Kirstyn, entrevista.

mesmo para ajudar a tornar o personagem mais real para mim."[20] Da mesma forma, Carley confessa, "Moria tem ... uma energia semelhante a mim. Eu realmente não sei mais como descrever. Não é mesmo um comportamento geral. Mas, como eu a vejo em minha cabeça, nós compartilhamos certos maneirismos e nosso estilo geral de movimento."[21] Alex, que muitas vezes retrata personagens femininas online, descreve uma de suas únicas personas masculinas da seguinte maneira: "Adenauer era um bêbado, embora sábio, e um político. Suponho que me esqueço muito de como o interpretei, embora ele fosse uma exploração de mim mesmo na forma virtual."[22]

John explica como um de seus personagens, Findo, exibe traços de personalidade semelhantes aos de si mesmo, apesar da existência fantástica de Findo ser um gnomo em um mundo alternativo. Ele afirma: "[Findo] é dado a níveis por vezes exagerados de libertinagem. E se não for divertido, não vale a pena fazer com esse personagem. Ele quer ver o lado positivo de tudo. Ele quer que todos gostem dele. Ele quer apenas ter uma vida boa em geral. De todos os personagens que interpreto, ele é o único assim. E eu sou o mais parecido com isso."[23] Como expliquei no capítulo seis, o arquétipo do gnomo em *Dungeons & Dragons* costuma ser divertido e brincalhão. Assim, o arquétipo de Findo permite que John expresse aspectos de sua própria personalidade primária de maneiras que outros personagens não fazem.

Assim, o Eu Duplo não precisa ser necessariamente visto como uma forma superficial de role-playing. A semelhança entre o eu primário e a persona também pode funcionar para aumentar a auto-estima, oferecendo a uma pessoa "comum" a oportunidade de fazer coisas extraordinárias e de fazer a diferença em situações de crise.

O Eu Desprovido

Um exercício de role-playing interessante durante a criação do personagem envolve o desenvolvimento de uma persona que carece de uma qualidade essencial que o jogador possui no "mundo real". O Eu Desprovido pode ter uma deficiência física, uma falta de empatia ou ter sido

20. Matthew, entrevista.
21. Carley, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 10 fev., 2008.
22. Alex, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 5 dez., 2007.
23. John, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.

criado em circunstâncias mais austeras do que o jogador experimentou. Uma boa maneira de pensar no Eu Desprovido é o Duplo Menos alguma qualidade essencial.

O primeiro personagem de mesa de Guillermo, Athaniel, era cego. Ele solicitava que o Narrador explicasse a ele tudo o que o personagem poderia perceber por outros meios que não a visão e até jogava com os olhos vendados ou com um chapéu sobre os olhos. Essa prática o ajudou na imersão e ele acredita que melhorou as experiências de outros jogadores também. Ele afirma: "Acho que os ajudou a entrar na experiência, porque eles estavam tendo que explicar essas coisas. Não as tomar como garantidas, mas realmente dizer essas coisas em voz alta."[24] Curiosamente, o Eu Desprovido frequentemente se comporta de maneiras radicalmente diferentes do que um Duplo. Remover, por exemplo, a empatia de alguém mudará severamente a maneira como o personagem se comporta dentro do universo do jogo, mesmo que as outras qualidades de personalidade sejam essencialmente idênticas.

O Eu Aumentado

Da mesma forma, alguns jogadores representam personas que são semelhantes à sua identidade primária, mas têm alguma forma de Aumento. O Eu Aumentado pode ter um superpoder, uma riqueza inesgotável ou imortalidade. Novamente, embora a personalidade permaneça a mesma, as ações do Eu Aumentado podem divergir radicalmente daquelas do jogador com base nessas habilidades especiais. O Eu Aumentado pode ser considerado o Duplo Mais alguma outra qualidade fundamental.

De certa forma, poucos personagens evoluem puramente como Duplos, ou réplicas exatas da identidade primária do ego. Quase todos os RPGs apresentam alguma forma de aumento sobrenatural para os personagens. Possuir a habilidade de ler mentes, ficar invisível, lançar magias ou voar mudará a maneira como o personagem vê a realidade, particularmente em termos de seu processo de tomada de decisão. No "mundo real", por exemplo, um jogador teria que observar alguém de perto e interpretar sua linguagem corporal para detectar uma mentira,

24. Guillermo, entrevista.

enquanto um poder sobrenatural no mundo do jogo poderia dar a ele um "sucesso automático" neste tipo de situação. De fato, alguns jogadores relatam responder sobre seus poderes sobrenaturais ou outras mecânicas no mundo do jogo para compensar as habilidades que eles sentem que faltam em seu eu primário.

O Eu Fragmentado

Em muitos casos, a persona representada em RPGs emerge de um mero fragmento da personalidade do jogador. Este fragmento torna-se acentuado, inchado ou às vezes torcido. O que pode ter se originado como um aspecto subjugado do eu do jogador torna-se o centro do conceito do personagem. Darren explica: "Eu acho que para mim jogar com um personagem é realmente mais sobre escolher um aspecto da minha própria personalidade, não importa o quão adormecido e quão latente, e magnificar, amplificar para o primeiro plano e torna-lo a parte motriz do personagem que eu jogo. Portanto, dessa forma, ele se relaciona com a minha própria personalidade, ou pelo menos uma versão possível."[25] Essa persona pode vir a representar a sensualidade do jogador, sua manipulação, seu interesse por um determinado campo de estudo, seu sonho de perseguir uma determinada profissão - literalmente, qualquer coisa de dentro dele. John reflete: "Findo provavelmente tem meu senso de humor. Azul tinha minha agressividade."[26] A liberdade do espaço lúdico permite ao indivíduo vivenciar um pequeno pedaço de si, expandi-lo, ampliá-lo e, por fim, examinar como funciona quando levado a certas conclusões.

Esses elementos podem se manifestar como traços "positivos" ou "negativos". Eles podem representar uma pequena faceta do eu interior do jogador ou uma grande faceta que é então isolada e amplificada. Fine explica: "Alguns jogadores argumentam que alguém joga com um personagem como uma extensão de sua própria pessoa - sua pessoa de uma forma mais extrema." Um dos informantes de Fine, Andy, afirma: "Você sempre joga com seu personagem da maneira que acha que ele faria ... e geralmente são características que você tem ... mas você joga com elas de uma forma mais

25. Darren, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 22 dez., 2007.
26. John, entrevista.

exagerada."[27] No entanto, esta explicação falha em abordar o conteúdo dessas personas e quais funções elas servem como ferramentas para que a consciência primária se experimente e examine melhor.

Portanto, a semente desses personagens geralmente surge de um interesse mental ou talvez de uma necessidade psicológica ou espiritual inerente ao indivíduo no momento da criação. Essas sementes podem representar aspectos importantes do eu que precisam de expressão, como um sentimento de pesar ou de uma mera fantasia passageira, como o interesse por um determinado estilo de música. Guillermo descreve a criação de seu primeiro personagem, Athaniel. Ele explica: "Eu o imbuí com as coisas que gosto de fazer, mas em uma escala maior. Tento me considerar uma pessoa criativa já que, por exemplo, gosto de escrever. Então, fiz dele um crítico gastronômico que pode descrever, porque ele é cego, incrivelmente bem todas essas sensações, os sabores e tudo o mais... Também adoro cozinhar."[28]

Muitas vezes, esses aspectos se manifestam em arquétipos específicos. Quando um jogador representa um arquétipo, certos aspectos do eu emergem e se projetam para fora, sublimando os papéis socialmente definidos que o indivíduo pode ter no "mundo real". Por exemplo, se um jogador representa o arquétipo de "ladino", ele ou ela deve descobrir aspectos de dissimulação, ganância ou trapaça dentro de si e encontrar a motivação para as ações do personagem. No Mundo das Trevas, o clã de vampiros Gangrel e os vários tipos de lobisomens fornecem aos jogadores a oportunidade de explorar seu lado animalesco, um processo conhecido como role-play antropomórfico ou antro. Desiree indica que interpretar um Gangrel em *Vampire* tem sido sua experiência favorita de role-playing até agora. Ela descreve,

> A paixão, a diversão ... Foi muito excitante para mim ser animalesca e ser capaz de me concentrar em meus comportamentos animalescos, em vez de me concentrar nos aspectos da saúde dos outros. Eu poderia ser irracional. Eu poderia ser emocional. Eu poderia ser um pouco louca. E isso foi divertido porque é

27. Fine, 208.
28. Guillermo, entrevista pela autora, Austin, 7 dez., 2007.

> muito diferente de quem eu realmente sou. É uma segunda parte de mim, mas uma pequena segunda parte de mim. Então foi bom representar essa parte.[29]

A experiência do role-playing permitiu a Desiree uma liberação de seu papel social diário como massoterapeuta, permitindo-lhe explorar respostas mais instintivas e "irracionais" às situações.

Um arquétipo comum que os jogadores representam envolve a sexualidade aberta e a manipulação de outros por meio da sedução. Como os resquícios do Puritanismo na cultura estadunidense frequentemente desencorajam as manifestações abertas de sexualidade, especialmente entre as mulheres, os jogadores utilizam o espaço seguro do jogo para representar arquétipos de sedução, como o libertino ou a femme fatale. *Vampire* encoraja particularmente tais representações, já que tirar o sangue de outra pessoa é experimentado como êxtase por ambas as partes, e o vampiro frequentemente deve usar a manipulação para convencer os humanos a se oferecerem. Em um estágio de sua evolução, minha personagem Viviane Morceau se deliciava com a sedução e manipulação de outras pessoas. Anos depois, percebi que, inconscientemente, havia escolhido a palavra francesa para "peça" para o sobrenome de Viviane. Muitas vezes senti que o personagem representava um fragmento de minha personalidade amplificado em um grau extremo.

Outros de meus entrevistados expressaram uma amplificação semelhante da expressão sexual por meio do roleplaying. Haley admite: "Com meus personagens, posso ser muito mais sensual e sexual do que em minha própria vida porque sou muito tímida ... [no] mundo real, há consequências reais, enquanto no jogo, não é nada demais."[30] Kirstyn descreve seu primeiro personagem de role-playing, uma Toreador chamada Saffir, que usou a sedução como sua forma de arte:

> Este é o primeiro lugar em minha psique que explorei, uma escolha estranha para uma virgem gótica gordinha, de baixa autoestima, que mal foi beijada, de 17 anos, com um histórico de abuso sexual por vir. Eu estava lentamente voltando a estar em si, mas realmente não tinha nenhum sentimento de mim mesma. Sempre fui uma

29. Desiree, entrevista pela autora, Ft. Worth, 26 jan., 2008.
30. Kirstyn, entrevista.

> criatura muito sensual, se não sexual. Alguns podem dizer que eu estava obcecada em ser desejada, e muitas vezes eu me sentava na frente do meu espelho quando não havia ninguém em casa e representava várias seduções em minha cabeça. Fazer isso na vida real sempre pareceu loucura ... Com Saffir, embora eu pudesse ser tão aberta sexualmente quanto quisesse ... haviam relativamente poucas consequências e julgamentos feitos por meu grupo de colegas. Eles me veriam como atriz.[31]

No caso de Kirstyn, o jogo forneceu uma saída e um espaço seguro para ela explorar sua expressão sexual nascente. Walter interpretou sua personagem Elsbeth enquanto um militar na Marinha. Ele compara sua experiência militar a "estar em coma emocional", e sua personagem Elsbeth permitiu que ele acessasse seu eu feminino mais profundo, bem como seu senso de sensualidade. Ele explica: "Ela era uma potência social. Ela me permitiu ser desejável. Ela me permitiu ser elegante. Ela me permitiu ser sensual até, em uma época em que essas eram todas as coisas que me eram negadas na minha vida real. E se eu não tivesse escapado ... Eu realmente acho que teria havido ainda mais danos."[32] A tensão emocional da experiência militar foi, em parte, aliviada pelo envolvimento de Walter com role-playing games e sua encenação de Elsbeth.

Em última análise, esses Eus Fragmentados ajudam a fornecer uma sensação de introspecção para o jogador. Alex explica: "Às vezes, isso me ajuda a saber sobre coisas negativas, como tendência à violência ou minha ganância, e outras vezes me ajuda a perceber coisas positivas como minha capacidade de pensar abstratamente ou minha lealdade. Cada pequena revelação pode não parecer muito, mas cada uma teve seu impacto em como eu me considero e como ajo por causa disso."[33] "Assistindo" a deterioração moral de Viviane por meio de eventos dentro do jogo, posso conter melhor esses comportamentos negativos no "mundo real". Assim, embora o jogo forneça uma saída ou liberação para aspectos subjugados do eu, ele também pode funcionar como fonte de autorreflexão. Os jogadores podem observar como os aspectos do eu se comportariam ao longo de linhas de tempo alternativas, aumentando seu senso geral de experiência e consciência.

31. Kirstyn, entrevista.
32. Walter, entrevista pela autora, Austin, 13 jan., 2008.
33. Alex, entrevista.

O Eu Reprimido

Relacionado ao Eu Fragmentado, o Eu Reprimido também representa um aspecto subjugado da personalidade do jogador. Mais especificamente, me refiro ao Eu Reprimido como outro termo para a Criança Interior: o eu jovem e ingênuo dentro de cada um de nós. Os jogadores às vezes usam os jogos como uma válvula de escape para o surgimento de partes mais jovens e despreocupadas de si mesmos. As restrições das responsabilidades e provações do mundo real podem pesar muito sobre os ombros das pessoas. O espaço do jogo fornece uma expressão aberta para comportamentos "infantis", uma saída para a Criança Interior emergir e brincar dentro dos limites criados do sistema de jogo. Essas entidades geralmente exibem uma certa simplicidade de espírito e desejo, bem como um nível relativo de ingenuidade sobre o mal e a dor no mundo. Esses aspectos às vezes também se manifestam como uma falta temporária de compreensão do comportamento "adequado", inspirando assim uma atitude de travessura bem-intencionada.

O Eu Reprimido frequentemente também reflete um desejo por parte dos jogadores de fazer outras pessoas rirem e de não ter que ser constantemente levado a sério. Como Alex descreve, "Flarea foi meu primeiro personagem 'peludo', sendo um antro baseado no Pokémon que deu o nome dela. Basicamente, esse personagem foi feito com o único propósito de agir como um idiota. Inferno, ela só poderia dizer 'Flarea', afinal."[34] O Eu Reprimido é frequentemente representado por meio do arquétipo do ladino, ou Trapaceiro. "Elton" explica suas motivações para criar "um Ladino do tipo Brincalhão no ambiente de *D&D*":

> Eu realmente gostei daquele personagem porque era uma desculpa para eu me soltar, e eu geralmente sou um indivíduo muito reprimido, geralmente sou muito quieto ... esse personagem era realmente minha maneira de ser mais capaz de ... ser aquela pessoa que eu queria ser, e me libertar, zombar e ser essa pessoa. Essa foi parte da razão pela qual ele realmente se destacou. Eu poderia causar toda a comoção que eu quisesse e não teria nenhuma consequência.[35]

34. Alex, entrevista.
35. "Elton", entrevista.

O desejo de "causar comoção" muitas vezes é treinado fora de nós. A vida adulta exige um certo nível de seriedade e de respeito pelos limites dos outros. Os limites se tornam mais permeáveis com personagens de role-playing, e os jogadores costumam se divertir quando os personagens "causam comoção", à medida que interessantes enredos surgem como resultado da inserção de um elemento caótico.

Em certo sentido, o Eu Reprimido pode ser visto como uma forma consciente de regressão a um estado de consciência mais jovem. De acordo com o Dicionário Internacional de Psicanálise, "O equivalente latino de regressão significa 'retorno' ou 'retirada'; também significa um recuo ou um retorno a um estado menos evoluído. "[36] Guillermo descreve como um de seus personagens, Jinkari, reflete um lado mais jovem de si mesmo. Ele admite: "Jin tem doze anos. Muitas vezes, honestamente, me sinto uma pessoa muito imatura. Quer dizer, ridiculamente imaturo, e por isso é fácil eu traçar, para ele, como meu personagem reagiria. E também tento imbuí-lo com uma grande dose de inocência e humanidade."[37] Kirstyn descreve as atividades de sua personagem de *Vampire*, Alicia:

> Com a mentalidade de uma criança muito teimosa e a aparência de uma Branca de Neve de dez anos ... Alicia frequentemente se encontrava no meio de um conflito. [Ela era] às vezes abertamente manipuladora, muitas vezes brincando com a escassa humanidade existente em seus companheiros vampiros. Ela era conhecida por correr pela corte do Príncipe com "naninha", chinelos e bichos de pelúcia e muitas vezes podia ser vista rolando no chão enquanto o Príncipe falava porque isso era "chato". A desculpa enfadonha era aquela que ela regularmente aplicava para sair da tarefa comum que outro em sua posição teria que fazer .... Embora certamente capaz de representar sua idade (aproximadamente duzentos anos), por causa de sua aparência, ninguém esperava que ela se comportasse como mais velha, então ela não o fez.[38]

36. Alain de Mijolla, ed., "Regression," International Dictionary of Psychoanalysis, Enotes.com, http://www.enotes.com/psychoanalysis-encyclopedia/regression (acessado em 1 jun., 2008).
37. Guillermo, entrevista.
38. Kirstyn, entrevista.

O Eu Reprimido de Kirstyn foi capaz de quebrar convenções sociais e se comportar de maneira imatura, apesar de sua idade, e, por sua vez, Kirstyn também foi capaz de fazer isso, mesmo que apenas indiretamente por meio da personagem.

Meu próprio Eu Reprimido se manifestou como Hailee em uma campanha de mesa de Mage: The Ascension e como Blythe em um LARP de *Vampire: The Masquerade*. Ambas as personagens mudam de idade, às vezes se comportando como uma menina e, outras vezes, como uma adolescente precoce. Ambas as personagens acreditam que o amor pode resolver todos os problemas e possuem uma incompreensão inerente sobre "como as pessoas podem ser más umas com as outras." Claro, essas entidades são especialmente vulneráveis no Mundo das Trevas, que tenta retratar uma realidade ainda mais sombria do que o "mundo real". No entanto, seu zelo juvenil muitas vezes inspira novos níveis de compaixão e autorreflexão em outros personagens. Em um cenário, por exemplo, o grupo de aventureiros de Hailee encontrou um demônio extremamente triste que havia sido separado de seu plano original de existência. Os outros membros do grupo desejavam matar o demônio, mas Hailee "resolveu o problema" criando um casulo mágico de amor incondicional e abraçando o demônio com ele. Experimentando essa compaixão, o demônio foi capaz de partir. O Narrador não antecipou esta solução, e outros personagens meus teriam resolvido o problema de forma radicalmente diferente, mas a perspectiva infantil única de Hailee consequentemente ofereceu uma solução única.

O Eu Idealizado

Os role-playing games fornecem aos jogadores a oportunidade de realizar feitos incríveis em circunstâncias extremas. Henry explica que os RPGs oferecem "uma sensação de empolgação e aventura que geralmente não se apresenta para mim na vida real".[39] John afirma: "Às vezes, você faz coisas incríveis. Lembro-me de matar dragões ao lado de meus companheiros, salvar o mundo e corrigir erros. É como se você fosse um herói e se tornasse um herói com seus amigos."[40] Desiree gosta de role-playing

39. Henry, entrevista pela autora, mensagem de e-mail, 22 dez., 2007.
40. John, entrevista.

também por esse motivo, afirmando: "Eu quero salvar e sempre quero me doar e sempre quero ser a heroína."[41] Para alguns jogadores, a oportunidade de retratar a figura do herói forma a base de seu desejo de jogar.

Independentemente de o personagem agir heroicamente ou não, os personagens de role-playing geralmente apresentam um Eu Idealizado, uma persona que possui qualidades que o jogador deseja ter. Como Fine explica, "Assumir um papel ajuda a superar as deficiências de seu 'eu real'. A comunidade de jogos é descrita pelos participantes como sendo protetora para seus membros, e através do desenvolvimento da competência de jogo juntamente com a habilidade de desempenhar papéis idealizados ... indivíduos afirmam ganhar confiança."[42] Essa confiança vem de encenar cenários com sucesso, mas também de desenvolver personagens que podem realizar as tarefas necessárias para o sucesso.

Vários de meus informantes descreveram como certos personagens possuíam atributos físicos que eles sentiam que careciam pessoalmente. Haley desenvolveu uma grave escoliose da coluna cervical em uma idade jovem, o que causa grandes quantidades de dor diariamente. Ela explica: "Normalmente, [os personagens] têm o que eu não. Eles têm uma habilidade física. Eles são fortes e saudáveis, e como eu não sou, eles podem ter isso."[43] Matthew, um sobrevivente de leucemia por duas vezes, sempre joga com "algum tipo de guerreiro". Ele confessa: "Muitas vezes me senti impotente [quando criança], e até hoje, eu mesmo protejo meus amigos com uma raiva furiosa se eles forem contrariados. É preciso muito mesmo para me deixar 'furioso', mas se meus amigos forem insultados, as pessoas não ouvirão o fim até que a retribuição seja paga."[44] Ele gosta de ter a força física que muitas vezes lhe faltou quando criança, e os personagens fornecem a ele a oportunidade de vingar os erros cometidos aos seus entes queridos, mesmo que sejam cometidos apenas dentro do contexto do jogo.

Os jogadores relatam outras qualidades que seus personagens possuem que eles invejam. Carley, que costuma interpretar personagens gays masculinos, brinca: "Damien consegue todo o sexo que eu gostaria de ter, e eu

41. Desiree, entrevista.
42. Fine, 61.
43. Haley, entrevista.
44. Matthew, entrevista.

seria muito mais parecido com Damien se fosse gostoso o suficiente."[45] Josh descreve seu personagem Hoodie como "mais parecido com uma aspiração" dele. Ele explica: "Ele está sempre no controle da situação. Ele sempre tem a cabeça fria, mesmo quando há muitos problemas. Ele é capaz de cuidar disso. Ele faz o que precisa [fazer], mas sempre sorri e brinca. Ele é mais ou menos o tipo que eu quero ser, então baseio minhas decisões em geral no que ele faria."[46] Josh, como muitos jogadores, usa seu Eu Idealizado como referência para um comportamento adequado ou desejável.

Alguns entrevistados tentam interpretar personagens pacifistas, embora o jogo muitas vezes necessite de algum tipo de combate físico ou mental. Esses personagens muitas vezes incorporam o senso de idealismo espiritual do jogador. Um dos meus personagens de *Vampire*, Geneveve, representava um arquétipo da Mãe Curandeira. Seu paradigma envolvia altruísmo e compaixão a todo custo e, eventualmente, ela decidiu abandonar completamente a cruel sociedade vampírica a fim de buscar a transcendência espiritual. Haley descreve uma de suas personagens, Illeana, como "uma curandeira pacifista meio-fada. Ela voa para todos os lugares e não machuca ninguém, mas usa [o feitiço] Acalmar Emoções com bastante frequência para encerrar as batalhas."[47] Kirstyn detalha o processo de pensamento de sua personagem xamã: "Embora apaixonada por suas crenças, ela é, no final das contas, uma pacifista. Subsequentemente, [ela] muitas vezes se vê deixando as pessoas continuarem por 'caminhos sombrios' depois de seus avisos ou ela é forçada a agir - se o que alguém está fazendo prejudicar os outros - e tirar a vida."[48] Um dos personagens de Omega, Nightshine, estabeleceu a sua própria cidade em conjunto com outro grupo, um lugar fundado na tolerância para com os outros, independentemente da raça ou classe. Omega explica: "Toda a filosofia [de Nightshine] é 'Ame seus amigos, pois eles são sua família'. E não há nada que ele não faria por outra pessoa. Na opinião de algumas pessoas, ele é um tolo que se sacrifica, que impediria o mundo de girar se isso significasse salvar uma única vida."[49]

45. Carley, entrevista.
46. Josh S., entrevista.
47. Haley, entrevista.
48. Kirstyn, entrevista.
49. Omega, entrevista.

Esses personagens refletem uma compreensão mais profunda por parte dos jogadores sobre os danos causados pela violência e um desejo de incorporar um arquétipo de cura em vez de um destrutivo.

Outros jogadores relatam a construção de personagens que incorporam componentes idealizados, mas precisam adaptar esses aspectos às demandas do mundo do jogo. A personagem de Walter, Elsbeth, ofereceu uma interessante mistura de manipulação e compaixão:

> [Elsbeth] era manipuladora, mas, por definição, nunca serviu a si mesma. Ela sempre, sempre manteve seus olhos no que ela percebia como o bem maior. Então, também foi interessante jogar com uma personagem motivada por coisas basicamente nobres, como defender os outros e manter a estabilidade no reino e ajudar as pessoas em suas crises, mas que poderia usar essas táticas maldosas realmente dissimuladas às vezes para realizá-lo.[50]

Minha personagem, Eustácia, se manifesta de forma algo semelhante a Elsbeth, no sentido de que sua principal preocupação é a segurança dos outros, mas ela também entende as maquinações da política da corte e pode orientá-las para atingir esses fins. Personagens de sucesso devem encontrar maneiras de administrar o conflito entre suas crenças internas e pressões externas.

O Eu Opositivo

Os jogadores às vezes se divertem na criação de um personagem em oposição completa à sua personalidade primária. Esses personagens podem incorporar padrões de comportamento que o jogador considera abomináveis, como o desejo de matar, trair ou de outra forma destruir a vida de outras pessoas. John descreve seu personagem assassino, Azul: "[Azul] foi responsável por muitas mortes no jogo. Quero dizer, ele procuraria fazer danos e encontrar contratos. Ele foi proativo em encontrar pessoas para matar. Nunca tinha jogado com um personagem assim." Além disso, ele exclama: "Sou aventureiro, mas não gosto de matar pessoas enquanto estou fazendo isso!"[51] Erin descreve seu personagem desonesto, que roubaria das

50. Walter, entrevista.
51. John, entrevista.

pessoas, como "egoísta". Ela afirma que a personagem era "dinamicamente diferente" dele mesmo, explicando: "Eu sempre tento fazer coisas para quem precisa de ajuda ou se houver algo que eu possa fazer por outra pessoa, mesmo acima e além do que sou capaz, vou tentar ajudá-los."[52]

No entanto, os Eus Opositivos nem sempre se comportam de maneira repreensível. Às vezes, esses personagens simplesmente refletem atributos que o jogador normalmente nunca associaria a si mesmo. Por exemplo, quando criei Hortense, a imbui de comportamentos e preferências em contraste direto com os meus. Hortense acredita fortemente na censura e na adoção do paradigma do status quo patriarcal, ao passo que sempre rejeitei, ou pelo menos desafiei, tais valores. Matthew me fazia perguntas como: "Qual é o perfume favorito de Hortense?" Pensei no cheiro que acho menos atraente e respondi, neste caso, com "talco de bebê". Hortense adora autoras como Emily Dickinson, que considero banal; ela detesta os franceses, enquanto eu sou uma francófila. Hortense não é excepcionalmente má. Na verdade, ela se preocupa profundamente com o pequeno número de pessoas que permite em seu santuário. Eu a descrevo mais como "eu em negativo".

Como expliquei no capítulo três, às vezes a exploração de um Eu Opositivo ajuda os jogadores a compreenderem melhor a si mesmos e às pessoas com quem normalmente não se relacionariam. Como afirma Darren, os "personagens com que jogamos representam uma faceta de nossa personalidade, ou talvez até o inverso. De alguma forma ... tentamos entender um tipo de personalidade ou traço que normalmente tentamos evitar em nós mesmos."[53] Henry explica: "Eu joguei com alguns personagens que eram militares e / ou pessoas religiosas muito piedosas, mas sei que nunca entrarei para o exército e, embora tenha opiniões fortes sobre espiritualidade e a natureza do sobrenatural, não pratico em nenhuma religião".[54] Chris também joga com um personagem diametralmente oposto ao seu sistema de crenças. Ele descreve a lógica por trás da criação de seu personagem homem-rato, Burrito Supreme, que ocorreu após o 11 de setembro:

52. Erin, entrevista.
53. Darren, entrevista.
54. Henry, entrevista.

> Havia muito fervor patriótico no ar ... Eu meio que vi pela primeira vez como as pessoas extremas podem chegar a suas tendências nacionalistas. E eu pensei que seria honesto ... porque eu queria que Burrito Supreme fosse um fanático, eu queria que ele realmente amasse os Ratkin. Eu não me identifiquei com isso, mas ... acho que entender realmente ajuda. Eu entendo a razão pela qual as pessoas são tão patrióticas, são tão "profissionais" em algo assim. Mas não sou esse tipo de pessoa ... acredito que seja um pecado, porque acredito que é ... uma forma de orgulho. E o orgulho é um pecado.[55]

Nesse caso, jogar com o personagem permitiu que Chris entendesse melhor as emoções que as pessoas estavam experimentando no "mundo real". Nesse sentido, o personagem se tornou um veículo para explorar as mentalidades de outras pessoas.

O Eu Experimental

A próxima categoria de personagens de role-playing surge quando um jogador tenta criar um personagem como um "experimento". Essas personas podem existir como conceitos bizarros, destacar temas interessantes no jogo ou podem apresentar desafios difíceis de role-playing. Alguns de meus entrevistados detalharam personagens com os quais pareciam não ter uma ligação ou afiliação emocional, mas que tornavam o jogo mais emocionante ou interessante. "Elton" descreve um desses personagens na seguinte passagem:

> Lembro-me de um personagem em particular que criei que era ... um pregador fortemente evangélico que estava convencido de que [ele era] Jesus. E [ele era] psicótico o suficiente para fundir o religioso com as regras de vampiro. E foi um daqueles experimentos em que pensei: "Vamos ver o que acontece quando eu fizer isso." E era completamente incompatível com o universo em que existia esse role-playing game. Mas foi um daqueles experimentos em que eu estava apenas brincando com números, regras e criação de personagens [e pensei]: "Vamos jogar isso pra fora, ver se flutua." E era um personagem terrivelmente divertido. Terrivelmente, terrivelmente divertido.[56]

55. Chris, entrevista.
56. "Elton", entrevista.

Personagens experimentais geralmente funcionam para testar os limites da experiência de role-playing. Chris descreve como ele usou o formato LARP para aumentar a imersão em seu personagem Burrito Supreme por meio do figurino. Porque Burrito Supreme nasceu um rato e depois se tornou humano, Chris queria retratá-lo como mais animal do que homo sapiens. Ele descreve,

> Minha colega de quarto tinha um rato como animal de estimação e eu brinquei com o rato por três dias ... E finalmente consegui controlar minha personalidade ... Fomos ao pet shop e ela me deu uma coleira. Ela tem um pequeno saquinho de guloseimas e outras coisas para animais de estimação que ela poderia me dar ... E eu o interpretei o mais animalesco possível. Eu [enchia] pequenos balões de água e ficava com eles no bolso ... Eu nunca ficava de pé, ficava sempre meio curvado, porque ficava muito desconfortável com a ideia de ficar em pé. Eu estourava um balão para simular que estou fazendo xixi nas calças, bem na frente de alguém. Constantemente, [minha colega de quarto] me alimentava com comida aleatória e eu colocava na minha boca e continuava mastigando, mas nunca engolia, e quando falava com as pessoas e tentava falar inglês, eu simplesmente cuspia essa comida da minha boca e às vezes neles, às vezes em mim mesmo.[57]

Embora lúdico e bem-humorado, esse tipo de premeditação aumenta a qualidade para outros jogadores em termos de role-playing. Isso os força a repensar muitas de suas suposições sobre o próprio processo de role-playing, mas também sobre a natureza dos seres frequentemente sobrenaturais e maiores-que-a-vida que eles retratam.

O Eu Tabu

Alguns personagens permitem que os jogadores explorem assuntos tabu através do espaço seguro do role-playing game, um ambiente que permanece, na maior parte, livre de consequências. Os tabus comuns explorados com essas personas incluem: incesto, canibalismo, assassinato, estupro, abuso e transgenerismo. Embora os não jogadores possam considerar chocante a exploração desses tópicos, o Eu Tabu pode muitas vezes ser usado para criar um espaço para discussão dentro e fora do persona-

57. Chris, entrevista.

gem sobre tópicos normalmente fora dos limites. Na verdade, o Eu Tabu frequentemente funciona para reafirmar a postura moral dos jogadores, ao invés de subvertê-la.

Integração

As experiências que os jogadores têm com os personagens os marcam profundamente, principalmente se eles representam uma personalidade por um longo período de tempo. Como o RPG cria um espaço ritual para os jogadores habitarem, os momentos que eles compartilham dentro desse espaço, tanto dentro quanto fora do personagem, afetam sua compreensão do eu e dos outros. MacKay afirma,

> Depois de passar pelo processo de criação de um personagem coeso a partir de vários fragmentos, os jogadores podem transportar essa experiência para a vida real. Tenho observado esse processo em muitos de meus amigos role-players, muitos dos quais confessam experimentar um senso de unidade subjacente ao caos e à fragmentação da realidade cotidiana por causa dos paradigmas derivados do role-playing.[58]

Segundo MacKay, para os role-players, a experiência da realidade é mais fragmentada do que a realidade estruturada dos RPGs.

Muitos dos meus participantes relatam confiar no julgamento ou nas forças da personalidade de seus personagens durante os momentos de luta na "vida real". Costumo "invocar" Viviane ou Eustácia quando preciso lidar com uma situação social delicada. Omega explica que confia em sua personagem favorita em tempos de "crise" porque "ela nunca entra em pânico. Ela reagiria rapidamente, atribuiria rapidamente um objetivo ou tarefa ao que ela acreditava que precisava ser feito, e simplesmente o levaria adiante ... Ela escolheria o melhor caminho naquele instante. E depois olharia para trás e veria se havia peças que ela precisava juntar ou se ela realmente fez a coisa certa."[59] Haley explica que sua "personagem", Xilliara, já existia em sua mente antes do role-playing. A personalidade de Xilliara se desenvolveu mais plenamente no espaço lúdico do role-playing. Haley explica: "Descobri que ela havia se tornado mais forte,

58. MacKay, 68.
59. Omega, entrevista.

mais autoconfiante e ainda mais autoconsciente. A maior diferença é que jogar com Xillaira não apenas tornou seu ego mais completo, mas também me tornou mais forte e mais segura de quem eu era. Eu sei que parece estranho, mas quanto mais eu jogava com ela, melhor eu me conhecia."[60]

De fato, muitos jogadores relatam que representar outras entidades os ajudou a entenderem melhor seus sensos primários de identidade. Darren explica: "Todos os meus personagens me ensinam algo sobre mim porque eu consigo externalizar uma parte de mim e realmente ver como ela interage e brinca com outras pessoas."[61] Desiree acredita que brincar de faz de conta realmente aumenta o senso de honestidade das pessoas. Ela afirma: "[O role-playing] me permitiu ser mais honesta comigo mesma e com os outros. Porque quando você está fazendo de conta e participando de um mundo de fantasia, há mais honestidade do que qualquer um quer admitir."[62]

Este capítulo responde a uma necessidade dentro da pesquisa de jogos para delinear mais completamente os tipos de papéis que os jogadores desempenham e sua relação com esses papéis. Descrever as atividades de construção do personagem, delineando a evolução do personagem e criando uma tipologia básica ajuda em tal desafio. No final das contas, porém, os esforços para descrever completamente o que um personagem de role-playing "é" parece tão evasivo quanto definir as origens da imaginação e da criatividade. No entanto, quando os jogadores criam um personagem, eles estabelecem um espaço interno em suas mentes para aquela entidade habitar e dentro do qual ela pode crescer. As interações tanto no jogo quanto fora do personagem contribuem para a evolução dessas entidades, assim como uma miríade de outras atividades, como desenhar, escrever e ler. Personagens de longa duração geralmente existem além do tempo de vida do jogo, reaparecendo na mente do jogador no futuro. Os jogadores até mesmo relatam que utilizaram as habilidades e traços de personalidade desenvolvidos por meio de role-playing em situações da "vida real". Essas situações sugerem fortemente que as experiências exploradas nos role-playing games aumentam a "realidade" da experiência mundana de maneiras surpreendentes e significativas.

60. Henry, entrevista.
61. Darren, entrevista.
62. Desiree, entrevista.

Conclusão

O role-playing está enraizado em aspectos essenciais do comportamento social humano, e os role-playing games em suas formas atuais e sistematizadas surgiram como fenômenos subculturais resultantes de desenvolvimentos, incluindo mudanças de paradigma em toda a cultura em relação à diversidade; aumento do interesse nos gêneros representados pelos jogos; e os avanços tecnológicos da era da informação. Assim, a prática do role-playing surgiu tanto de tendências culturais específicas quanto de comportamentos humanos mais essenciais. Este volume examinou brevemente esses tópicos contribuintes, bem como explicou os diferentes tipos e categorias de role-playing games.

O role-playing tem se manifestado em diversos contextos culturais, desde negócios a treinamento militar, saúde e lazer. O role-playing contribui para um maior senso de comunidade entre os jogadores, encorajando a interação entre pessoas que normalmente não se socializam umas com as outras. A prática de adotar uma persona alternativa, ou alteração de identidade, estabelece uma "teoria da mente" dentro dos jogadores. Personas desempenhadas oferecem aos jogadores a oportunidade de mudar paradigmas e aumentar várias habilidades interpessoais, da empatia à cooperação em grupo. Os RPGs refletem uma forma de performance ritual na qual a coesão do grupo é estabelecida e mantida por meio da encenação de poderosos arquétipos e narrativas.

Os role-playing games estimulam habilidades de processamento mental de alto nível, incluindo a construção de cenários e a resolução de problemas. Os jogos oferecem a oportunidade para os participantes adquirirem habilidades pessoais, interpessoais, culturais, cognitivas e profissionais. Os RPGs estabelecem uma estrutura elaborada que encoraja os jogadores a avaliarem o mundo em termos de um conjunto de regras. Esses jogos oferecem cenários extensos que requerem a resolução de quebra-cabeças, bem como manobras táticas e sociais. Longe de simplesmente oferecerem "entretenimento sem sentido", os role-playing games na verdade incentivam o desenvolvimento e a expansão das habilidades mentais.

O processo de desempenhar um papel envolve, em algum nível, a criação de um senso alternativo de identidade. Enquanto alguns RPGs encorajam o desenvolvimento do personagem mais do que outros, para um jogo ser considerado de "role-playing", acredito que algum tipo de suspensão da identidade primária e imersão em uma estrutura mental alternativa deve ocorrer. Essa alteração de identidade ocorre durante a cocriação de mundos e narrativas compartilhadas em um ambiente estruturado. Essas práticas surgem das primeiras formas de jogo imaginativo, incluindo a criação de paracosmos, Amigos Imaginários e outras formas de brincar de faz de conta. Como adultos, as pessoas devem desempenhar uma variedade de papéis diferentes para terem sucesso na vida diária. Existe uma multiplicidade de identidades, ao invés de uma identidade de ego unitária, contida em cada um de nós. O conteúdo dessas identidades geralmente surge de símbolos culturais e arquétipos psicológicos inerentes. Assim, socialmente nós "desempenhamos papeis" diariamente, embora esse comportamento permaneça em grande parte inconsciente e reflexivo.

Os role-playing games chamam a atenção para o processo de desenvolvimento e representação do papel e muitas vezes aumentam o senso de autoconsciência do jogador. Personagens de role-playing existem em uma relação complicada com o senso de identidade primário do jogador. O conceito de personagem "nasce" e se desenvolve por meio de várias atividades de construção de personagem, incluindo a escrita da história de fundo, figurino e cocriação com outros jogadores. Em uma teoria que surge das respostas de meus participantes e de minhas próprias experiências como uma role-player, estabeleço nove tipos de personagens de role-playing; esses

tipos de personagens se relacionam menos com a inspiração arquetípica inicial e mais com o sentimento do jogador de "semelhança" ou "diferença" entre seu senso de identidade de ego primário e a persona alternativa. Esses personagens geralmente permanecem formulações mentais ativas após a conclusão do jogo, oferecendo aos jogadores experiências e traços de personalidade que permanecem úteis em situações do "mundo real". Assim, embora os jogadores "escapem" para um mundo de fantasia, eles voltam para suas vidas com uma variedade de habilidades úteis e um forte senso de autoconsciência.

Este volume explorou três funções principais do role-playing em contextos "sérios" e de lazer. O role-playing permite que os jogadores construam uma comunidade, resolvam problemas por meio da encenação de cenários e criem e executem identidades alternativas. Esses aspectos da experiência de role-playing oferecem benefícios excepcionais para RPGs de todas as idades. Ao contrário das representações da mídia, a participação em role-playing games não é meramente uma atividade escapista ou psicologicamente perigosa. Os jogadores relatam experiências positivas e afirmam que esses jogos oferecem muitas oportunidades de crescimento pessoal.

Quando examinadas juntas, essas três funções psicológicas funcionam para estabelecer uma teoria geral do role-playing. Esta teoria integra descrição, interpretação e análise, fornecendo um modelo funcional para pesquisas futuras. Infelizmente, não pude abordar detalhadamente outros aspectos fascinantes do role-playing, como a relação entre jogos e gênero / sexualidade e a qualidade da imersão entre jogos presenciais e virtuais. No entanto, as entrevistas que coletei para este projeto fornecem amplo material para explorar tais caminhos em trabalhos futuros. Portanto, este volume não se destina a fornecer uma lista abrangente das várias questões levantadas pela participação em RPGs. Em vez disso, selecionei o que acredito serem os aspectos mais importantes e universais do role-playing, independentemente do formato.

Este modelo estabelece uma teoria funcional para inclusão no amplo espectro de estudos de jogos e lazer. Além disso, meu objetivo geral para este projeto foi triplo. Pretendo que os leitores familiarizados com RPGs sintam que os jogadores estão representados de maneira justa neste estudo, já que muitas vezes os textos da mídia, como artigos de jornal e documentários,

ridicularizam e marginalizam os role-players. Também pretendo que os leitores não familiarizados com os role-playing games sintam que ganharam uma visão substantiva das fascinantes potencialidades oferecidas por essa prática. Finalmente, este trabalho formula uma teoria sobre a evolução dos personagens que se tornará útil não apenas para estudiosos em estudos de jogos, mas também para aqueles interessados na natureza da criatividade e da arte. Assim como o estudioso Daniel MacKay, considero fortemente os role-playing games uma forma de arte, combinando escrita criativa, jogos e drama improvisado em um Mundo Compartilhado cocriado. O objetivo final deste volume, então, foi estabelecer formulações teóricas que funcionarão para validar o estudo e a prática do role-playing como uma forma de arte emergente.

Apêndice:
Questionário de Entrevista

- Quais role-playing games você já jogou
- Você participou de quantos grupos de role-playing?
- Você tem formação em teatro e / ou improvisação?
  Como você diria que o role-playing é semelhante ou diferente?
- Descreva os grupos de role-playing dos quais você participou.
  Como você descreveria as atitudes / personalidades dos GMs?
  Quão grandes / pequenos eram esses grupos?
  Por quanto tempo você participou?
- Como as pessoas se relacionaram nesses grupos?
- Você sentiu que fazia parte de uma comunidade ao se envolver com role-playing games?
- Quais foram algumas das dinâmicas interacionais memoráveis que você lembra desses grupos?
- Quantos personagens principais você já teve? Menores?
- Descreva cada um de seus personagens principais.
- Como você definiria esse personagem em termos de "tipo"?
  Por exemplo. Guerreiro, Ladrão, etc. Se você pudesse descrever o conceito desse personagem, qual seria? Você delineou uma Natureza / Comportamento para este personagem?

- Para cada um: esse personagem está relacionado à sua personalidade? Por que ou por que não?
- Você acha que esse personagem representa uma parte de você?
- Por que você achou esse personagem interessante de jogar desde o início?
- Como seu personagem mudou com o tempo?
- Você participou de alguma atividade fora do jogo para construir o personagem, tais como redação de histórias, cenário, desenho, etc.?
- O que você aprendeu jogando com esse personagem?
- Descreva algumas situações em que você teve que resolver um problema dentro do jogo.
- Esse problema é algo com o qual você pode ter que lidar no mundo real?
- Em caso afirmativo, você acha que os jogos o ajudaram a lidar com esse problema na sua "vida real?"
- Se não, você acha que este cenário lhe ensinou alguma habilidade que o ajuda no mundo real?
- Você consegue pensar em alguma situação de jogo que o tenha ajudado na vida real?
- Você consegue pensar em situações de jogo que lhe ensinaram alguma habilidade específica?
- Conte-me sobre sua vida social enquanto crescia.
- Como você se classificaria como adolescente? E mais tarde na vida?
- Como você descreveria a maioria dos jogadores?
  Jogadores com os quais você se associa?
  Você se identifica com alguma dessas características?
- Você participa de algum comportamento de fã fora dos jogos?
  Que tipo?
  Qual gênero?

- Que tipo de relacionamento você construiu com outros jogadores? Seja específico?
- Você acha que o jogo teve efeitos positivos em sua vida? Por quê ou por que não?
- Efeitos negativos? Por quê ou por que não?
- Você acha que jogar é uma prática positiva para as pessoas em geral? Por quê ou por que não?
- Prática negativa? Por quê ou por que não?
- O role-playing permitiu que você explorasse relacionamentos que você nunca teria fora do personagem?
- O role-playing permitiu que você explorasse cenários sexuais que você nunca teria fora do personagem?
- O role-playing permitiu que você explorasse estilos de vida alternativos ou identificações de gênero IC?
- O role-playing mudou / melhorou / ou se tornou um prejuízo para sua vida sexual?

Bibliografia

Abt, Clark C. *Serious Games*. New York: Viking Press, 1970.

Amos, James. "In Case of Emergency: Actors Give Cops a Taste of Handling Crisis Situations" *The Pueblo Chieftan* (23 set. 2006).

Amtgard. "Amtgard." Amtgard, Inc. http://www.amtgardinc.com/ (acesso em 1 maio 2008).

_____. "Amgtard: The Rules of Play v7." Amtgard, Inc. http://amtgardinc.com/bldocs/AmtgardRoPv7_2.pdf (acesso em 1 maio 2008).

Arbuthnot, Jack. "Modification of Moral Judgment Through Role Playing." *Developmental Psychology* 11, n. 3 (Maio 1975), 319–324.

Aristóteles. "Section I Part VII." *Poetics*. Trad. S.H. Butcher. Internet Classics Archive, Cambridge, MA: MIT, n.d. http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.1.1.html, (acesso em 26 fev. 2008).

_____. "Section II Part XIV." *Poetics*. Trad. S.H. Butcher. Internet Classics Archive, Cambridge, MA: MIT, n.d. http://classics.mit.edu/Aristotle/poetics.2.2.html (acesso em 26 fev. 2008).

Arney, Steve. "Role-playing Helps Students Understand Religion, Violence." *The Penatagraph* (15 jun. 2007).

Assagioli, Robert. "Some Suggested Lines of Research." *Psychosynthesis: Individual and Social*. New York: Viking Press, 1965.

Avin, Uri P., e Jane L. Debner. "Getting Scenario Building Right" *Planning* 67, n. 11 (Nov. 2001): 22–27.

Bailey, Sally. "Drama Therapy," In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 164–173. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Baim, Clark. "Drama in Prisons." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 205–216. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Barth, Rachael, Deird're Brooks, John Chambers et al. *Mage: The Ascension*, Revised Edition. Clarkston: White Wolf Game Studio, 2000.

Bellinger, Martha Fletcher. "The Commedia Dell'Arte." TheatreHistory.com, http://www.theatrehistory.com/italian/commedia_dell_arte_001.html (acesso em 1 maio 2007).

Blatner, Adam. "Considering Moreno's Contributions." Interactiveimprov.com. http://interactiveimprov.com/morenowb.html (acesso em 4 nov. 2007).

_____. "Creative Drama and Role Playing in Education." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 79–89. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

_____. "Designing and Conducting Rituals, Ceremonies, and Celebrations." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 45–55. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

_____. "Psychodrama, Sociodrama, RolePlaying, and Action Methods." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 153–163. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

_____, e Allee Blatner. "The Art of Play." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 272–282. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Bodrova, Elena, e Deborah J. Leong. "The Importance of Play: Why Children Need to Play." *Early Childhood Today* 2, n. 1 (Se. 2005).

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

Brackin, Adam Lloyd. "Tracking the Emergent Properties of the Collaborative Online Story *Deus City* for Testing the Standard Model of Alternate Reality Games." Tese de Doutorado, University of Texas at Dallas, 2008.

Braswell, Ray, e Marcus D. Childress, "Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning." *Distance Education* 27, n. 2 (Ago. 2006): 187–196.

Breznican, Anthony. "U.S. Army Recruiters Create Military-Life Video Games." *Toronto Star*, 25 maio 2002.

Brickell, John, e Robert Wubbolding. "Role Play and the Art of Teaching Choice Theory, Reality Therapy, and Lead Management." *International Journal of Reality Therapy* XXIII, n. 2 (Primavera 2004): 41 – 43.

Bridges, Bill, Robert Hatch, e Mark Rein-Hagen. *Werewolf: The Apocalypse*. Clarkston: White Wolf Game Studio, 2000.

Burden, Kim, e Mario Cossa. "ActingOut: An Interactive Youth Drama Group." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 260–270. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Burns, Mecca, Doug Patterson, e John Sullivan. "Theatre of the Oppressed." *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 218– 229. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press, 1973.

Carlson, Stephanie M., Carolyn Charley, Lynne Gerow, Mayta Maring, e Marjorie Taylor. "The Characteristics and Correlates of Fantasy in School-Age Children: Imaginary Companions, Impersonation, and Social Understanding." *Developmental Psychology* 40, n. 6 (2004), 1173–1187.

Cassady, Marshall e Pat Cassady. "The Beginnings of Theatre." *An Introduction to Theatre and Drama*. Lincolnwood: National Textbook Co., 1988. 1 –9.

Castiglione, Baldassare. *The Book of the Courtier*. Traduzido por Sir Thomas Hoby. London: David Nutt, 1900.

Chang, Teng-Wen, e Jessica H. Huang. "A Pilot Study of Role-Interplay in a Web-Based Learning Environment," *Educational Media International* 39, n.1 (Mar. 2002): 75–85.

Chen, Sande e David Michael. *Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform*. Boston: Thompson Course Technology, 2006.

Choi, Boreum, Dongseong Choi, Jinwoo Kim, e Inseong Lee. "Collaborate and Share: An Experimental Study of the Effects of Task and Reward Interdependencies in OnlineGames." *CyberPsychology and Behavior* 10, n. 4 (2007): 591 –595.

Cohen, David e Stephen A. MacKeith. *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*. London: Routledge, 1991.

"Community," Dictionary.com Unabridged v 1.1. http://dictionary.reference.com/browse/community (Acesso em 26 fev. 2008).

Cook, Monte, Jonathan Tweet, e Skip Williams. *Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I*. Renton: Wizards of the Coast, 2000.

The Coriolis Effect: Adventure no. 5 for Champions Role-Playing Game. Charlottesville: Iron Crown Enterprises, Inc., 1986.

Coupland, Douglas. "Quit Your Job." In *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*. New York: St. Martin's Press, 1991.

Couture, Pamela D. "Ritualized Play: Using Role Play to Teach Pastoral Care and Counseling" *Teaching Theology and Religion* 2, n. 2 (1999): 96–102.

Davidhizar, Ruth, e Ruth Shearer. "Using Role Play to Develop Cultural Competence." *Journal of Nursing Education* 42, n. 6 (Jun. 2003), 273–276.

Davis, Graeme, Tom Dowd, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens, e Stewart Wieck, *Vampire: The Masquerade*, 2nd Ed. Stone Mountain: White Wolf, 1992.

Davis, Mark. "Game Gives Teens New View of Family Finances: Role-playing Exercise Gives New View of What Really Goes On," *Kansas City Star* (29 out. 2006).

Day, David. *The World of Tolkien: Mythological Sources of* The Lord of the Rings. New York: Gramercy Books, 2003.

Deloria, Philip Joseph. *Playing Indian*. New Haven: Yale University Press, 1998.

de Mijolla, Alain, ed, "Family Romance." *International Dictionary of Psychoanalysis*. Enotes.com. http://soc.enotes.com/psychoanalysis-encyclopedia/family-romance (acesso em 9 jan. 2007).

_____, ed. "Regression," *International Dictionary of Psychoanalysis*, Enotes.com, http://www.enotes.com/psychoanalysis-encyclopedia/regression (acesso em 1 jun. 2008).

DeVarque, Aardy R. "Literary Sources of *D&D*." Geocities.com. http://www.geocities.com/rgfdfaq/sources.htm (acesso em 26 jun. 2008).

Dieckmann, P., W. Herzog, J. Junger, C. Nikendei, C. Roth, S. Schafer, D. Schellberg, M. Volkl, e A. Zeuch. "Role-playing for More Realistic Technical Skills Training." *Medical Teacher* 27, n. 1 (2005): 122–126.

Dovey, Jon, and Helen W. Kennedy. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press, 2006.

Durkheim, Emile. *The Elementary Forms of Religious Life*. Oxford: Oxford University Press, 2001.

Edwards, Ron. "Chapter Four: The Basics of Role-Playing Design." *GNS and Other Matters of Role-playing Theory. The Forge*. http://www.indie-rpgs.com/articles/8/ (acesso em 19 fev. 2008).

"Elf (*Dungeons & Dragons*)." Wikipedia.com. http://en.wikipedia.org/wiki/Elf_(Dungeons_&_Dragons) (acesso em 26 jan. 2008).

Erikson, Erik H. *Identity: Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton and Company, Inc., 1968.

Eslea, Mike. "Theory of Mind: PS2200 Virtual Lecture." *Uclan*. http://www.uclan.ac.uk/psychology/bully/tom.htm (acesso em 22 fev. 2008).

Evans, Monica Joyce. "Computer Games and Interactive Narrative: A Structural Analysis." Tese de Doutorado, University of Texas at Dallas, 2007.

Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

Foels, Rob, e Thomas J. Tomcho. "Teaching Acculturation: Developing Multiple 'Cultures' in the Classroom and Role-Playing the Acculturation Process" *Teaching of Psychology* 29, n. 3 (Jul. 2002): 226–229.

Foster, Andrea L. "Where Worlds are Born." *Chronicle of Higher Education* 53, n. 44 (7 jun. 2007): 26.

Fox, Hannah. "Playback Theatre." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 3–12. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Freud, Sigmund. *Freud: Dictionary of Psychoanalysis*. Ed. Nandor Fodor e Frank Gaynor. New York: Barnes and Noble Books, 2004.

Fry, Carrol. "The Goddess Ascending: Feminist Neo-Pagan Witchcraft in Marion Zimmer Bradley's Novels." *Journal of Popular Culture* 27, n. 1 (Verão 1993): 67–80.

Fulmer, Robert M., J. Bernard Keys e Stephan A. Stumpe. "Microworlds and Simuworlds: Practice Fields for the Learning Organization" *Organizational Dynamics* (Primavera 1996): 36–49.

Gee, James Paul. "Learning by Design: Games as Learning Machines" *Interactive Educational Multimedia* 8 (Abr. 2004): 15–23.

_____. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

Gifford, Timothy, e Howard S. Muscott. "Virtual Reality and Social Skills Training for Students with Behavioral Disorders: Applications, Challenges and Promising Practices." *Education and Treatment of Children* 17, n. 4 (Nov. 1994).

Gluck, Joel, e Ted Rubenstein. "Applied Drama in Business." In *Interactive and Improvisational*

Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 130–140. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

"Gnome." Wikipedia.com. http://en.wikipedia.org/wiki/Gnome (acesso em 26 jan. 2008).

"Gnome (*Dungeons & Dragons*)." Wikipedia.com. http://en.wikipedia.org/wiki/Gnome_(Dungeons_&_Dragons) (acesso em 26 jan. 2008).

Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Books, 1959.

Gygax, E. Gary. *Official Advanced Dungeons & Dragons Players Handbook*. Lake Geneva: TSR, Inc., 1978.

Hardy, Thomas. *The Return of the Native*. Ed. John William Cunliffe (New York: C. Scribner Sons, 1917).

Harviainen, J. Tuomas. "Information, Immersion, Identity: The Interplay of Multiple Selves During Live-Action Role-Play." *Journal of Interactive Drama: A Multi-Discipline Peer-Reviewed Journal of Scenario-Based Theatre-Style Interactive Drama* 1, n. 2 (Out. 2006): 9–52.

Heavin, Janese. "Mock Gunman Teaches Police: Skills at School." *Columbia Daily Tribune* (26 jul. 2007).

Henderson, Joseph L. "Ancient Myths and Modern Man." In *Man and His Symbols*. Editado por Carl G. Jung e M.-L. von Franz. London: Dell Publishing, 1964.

Hendricks, Sean Q., J. Patrick Williams, e W. Keith Winkler. "Introduction." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, editado por J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks e W. Keith Winkler, 1–18. Jefferson: McFarland, 2006.

Herring, Dal M. "Role Playing Shows Pitfalls of Quick Decision." *Journalism Educator* 40, n. 2 (Verão 1985): 27–30.

High Fantasy Society. "About HFS." HFS in Chaos. http://www.hfsinchaos.com/ (acesso em 1 maio 2008).

Hite, Kenneth. "Narrative Structure and Creative Tension in *Call of Cthulhu*." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, editado por Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin, 31 –40. Cambridge: MIT Press, 2007.

Hoffman, Lynnette. "Virtual Life Delivers Tools for a Real Life." *The Australian* (20 out. 2007): 30.

Huntley, Rebecca. *The World According to Generation Y: Inside the New Adult Generation*. Sydney: Allen & Unwin, 2006.

Hyde, Louis. *Trickster Makes This World*. New York: North Point Press, Farrar, Straus and Giroux, 1999.

Inhelder, Barbel, e Jean Piaget. *The Psychology of the Child*, trans. Helen Weaver. New York: Basic Books, 1972.

"Italian Surnames: Etymology and Origin, Surnames Starting with B," Italy World Club, http://www.italyworldclub.com/genealogy/surnames/b.htm (acesso em 1 jun. 2008).

Joyner, Beres, e Louise Young. "Teaching Medical Students Using Role Play: Twelve Tips for Successful Role Play." *Medical Teacher* 28, n. 3 (2006): 225–229.

Jung, Carl G. *Man and His Symbols*. Editado Carl G. Jung e M.-L. von Franz. London: Dell Publishing, 1964.

Kim, Sook-Yi. "The Effects of Storytelling and Pretend Play on Cognitive Processes, Short-Term and Long-Term Narrative Recall." *Child Study Journal* 29, n. 3 (1999): 175–192.

Lehrich, Christopher I. "Ritual Discourse in Role-playing Games." *The Forge*, 1 out. 2005, http://www.indie-rpgs.com/_articles/ritual_discourse_in_RPGs.html (acesso em 3 nov. 2007).

Luhn, Alec. "Young Students Become Urban Planners" *The Wisconsin State Journal* (27 jun. 2007).

MacKay, Daniel. *The Fantasy Role-playing Game: A New Performing Art*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2001.

MacKenty, Bill. "All Play and No Work: Computer Games are Invading the Classroom—and Not a Moment Too Soon" *School Library Journal* (Set. 2006): 46–48.

Marsh, Tim. "Vicarious Experience: Staying There Connected With and Through Our Own and Other Characters." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, editado por Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams, e W. Keith Winkler, 196–214. Jefferson, NC: McFarland, 2006.

Mayse, James. "Players Match Wits, Command Armies in Gaming Convention" *Messenger-Inquirer* (7 jan. 2007).

Mello, Heather L. "Invoking the Avatar." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, ed. Sean Q. Hendricks, J. Patrick Williams, e W. Keith Winkler, 175–195. Jefferson: McFarland, 2006.

Mendelsohn, Aline. "Real Men Play Soldier in Fake Battle." *The Orlando Sentinel* (6 mar. 2006).

Miller, Ronald, e Armand Volkas. "Healing the Wounds of History." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 34–44. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Mythopoeic Society. "Members." Mythopoeic Society. http://www.mythsoc.org/members/ (acesso em 1 maio 2008).

Naimi, Linda. "Strategies for Teaching Research Ethics in Business, Management and Organisational Studies" *The Electronic Journal of Business Research Methods* 5, n. 1 (2007): 29–36.

Nephew, Michelle. "Playing with Identity." In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, editado por J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks e W. Keith Winkler, 120–139. Jefferson: McFarland, 2006.

Nguyen, Mary T. "Mind Games: With No Aversions to Diversions, Columbia's Adult Gamers Come Together for Social Fun and Mental Challenges." *Columbia Daily Tribune*, 9 mar. 2007.

Owens, Stephanie A. e Francis F. Steen., "Evolution's Pedagogy: An Adaptionist Model of Pretense and Entertainment" *Journal of Cognition and Culture* 1, n. 4 (2001), 289–321.

Petersen, Sandy e Lynn Willis. *Call of Cthulhu*. 5.6th Ed. Oakland: Chaosium, Inc., 1999.

Phillips, Brian David. "Interactive Drama as Theatre Form." *Journal of Interactive Drama: A Multi-Discipline Peer-Reviewed Journal of Scenario-Based Theatre-Style Interactive Drama* 1, n. 2 (Out. 2006):

Podsada, Janice. "A Path To Employment: Firm's Software Program Helps People With Cognitive Problems Gain Job Skills." *The Hartford Courant* (25 abr. 2007).

Pringle, David. *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy: The Definitive Illustrated Guide*. Woodstock: The Overlook Press, 1999.

Propp, Vladimir. *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press, 1998.

Quill, Elizabeth. "Course Uses an Online Game to Teach Leadership." *Chronicle of Higher Education* 54, n. 2 (7 set. 2007).

Rappaport, Roy A. *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

Ratey, John J. *A User's Guide to the Brain: Perception, Attention, and the Four Theaters of the Brain*. New York: Vintage Books, 2002.

Rein-Hagen, Mark et al. *Mind's Eye Theatre: Laws of the Night*. Stone Mountain: White Wolf Game Studio, 1997.

Resnick, Mitchel e Uri Wilensky. "Diving into Complexity: Developing Probabilistic Decentralized Thinking Through Roleplaying Activities." *The Journal of the Learning Sciences* 7.2 (1998): 153–172.

Roberts, Garyn G. "Introduction, Stories for the Millennium: Science Fiction and Fantasy as Contemporary Mythology." In *The Prentice Hall Anthology of Science Fiction and Fantasy*, editado por Garyn G. Roberts, 1 –3. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2003.

"A Role for Role-play in Prisons." *People Management* 12, n. 22 (9 nov. 2006).

"Role-playing to Understand Resource Scarcity." *Curriculum Review* 45, n. 6 (Fev. 2006).

Rose, Barbara. "Improve Yourself at Work with Acting Skills." *The Chicago Tribune* (16 mar. 2006).

Rothacker, Rick "Session Ponders ID--Theft Scenario." *Charlotte Observer* (31 mar. 2006).

Schick, Lawrence. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo: Prometheus Books, 1991.

Schnall, Maxine, and Maxine Steinberg. *The Stranger in the Mirror: Dissociation, the Hidden*

Epidemic. New York: Cliff Street Books, HarperCollins, 2000.

Schneider, Valerie. "Role Playing and Your Local Newspaper." *Speech Teacher* 21.3 (Set. 1972), 227.

Schwartz, Peter. *The Art of the Long View: Planning for the Future in an Uncertain World*. New York: Currency Doubleday, 1991.

Society for Creative Anachronism. "SCA Kingdom and Principality Orders, Awards, and Honors." The Society for Creative Anachronism, Inc. http://www.pbm.com/~lindahl/jessa/kingdoms.html (acesso em 1 maio 2008).

Smith, Matthew J., e Andrew F. Wood. *Online Communication: Linking Technology, Identity, & Culture*. 2nd Ed. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2005.

Spolin Center. "Viola Spolin Biography." Intuitive Learning Systems. http://www.spolin.com/violabio.html (acesso em 1 maio 2007).

Stableford, Brian. "The Nineteenth Century, 1812–99." *Fantasy Literature: A Reader's Guide*, editado por Neil Barron, 62–115. New York: Garland Publishing, 1990.

Stallone, Thomas M. "Medieval Re-enactments." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner, 303–312. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Stover, William James. "Teaching and Learning Empathy: An Interactive, Online Diplomatic Simulation of Middle East Conflict." *Journal of Political Science Education* 1, n. 2 (Maio–Ago. 2005): 207–219.

Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1994.

Tolkien Society. "About the Tolkien Society." The Tolkien Society. http://www.tolkiensociety.org/ts_info/index.html. (acesso em 1 maio 2008).

Turkle, Sherry. "Identity Crisis." In *Cyber--Reader*, edited by Victor J. Vitanza. Upper Saddle River: Pearson Longman, 2005. 57–76.

Turner, Victor. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. New York: Aldine De Gruyter, 1995.

Uber Goober. Dirigido por Steve Metze. Scum Crew Pictures, 2004.

"U.S. Army Recruiters Create Military--Life Video Games." *Toronto Star* (25 maio 2002).

van Gennep, Arnold. *The Rites of Passage*. Traduzido por Monika Vizedom e Gabrielle Caffee. Chicago: University of Chicago Press, 1960.

"Virtual Life Delivers Tools for a Real Life," *The Australian* (20 out. 2007).

Weiner, Daniel J. "Rehearsals for Growth." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 174–183. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Weltsek-Medina, Gustave J. "Process Drama in Education." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 90–98. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Wilder, Rosilyn. "LifeDrama with Elders." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance* editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 23–33. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Witt, Howard. "Researchers Say Video Games May Be Key to Teaching Youngsters." *Chicago Tribune*, 9 fev. 2007.

"*World of Warcraft* Reaches New Milestone: 10 Million Subscribers." *Blizzard Entertainment*. January 22, 2008. http://www.blizzard.com/us/press /080122 .html (acesso em 1 maio 2008).

Wright, Peter R. "Drama Education and Development of Self: Myth or Reality?" *Social Psychology of Education* 9 (2006): 43–65.

Young, David L. "Theatresports and Competitive Dramatic Improvisation." In *Interactive and Improvisational Drama: Varieties of Applied Theatre and Performance*, editado por Adam Blatner e Daniel J. Wiener, 283–293. Lincoln: iUniverse, Inc., 2007.

Young, M. J. "*First Edition Advanced Dungeons & Dragons Character Creation*." http://www.mjyoung.net/dungeon/char/step002.html (acesso em 26 jan. 2008).

Sumário Expandido

Notas Preliminares 5
Agradecimentos 9
Prefácio 13
Sumário 11
Elenco de jogadores: 14
Introdução 19

1. Evolução Histórica e Permutações Culturais 23
Raízes Essenciais 24
Emergência Cultural 29
Forma e Estrutura 41
Role-Playing de Mesa 42
Role-playing de live action 46
Role-playing virtual 49
Prazeres psicológicos 52

2. Role-Playing em Contextos Comunais 55
Exemplos de drama interativo ao longo do tempo 57
Teatro de Improviso 57
Psicodrama e outras formas de terapia dramática 60
Role-play educacional 69
Sociedades de reencenação e role-playing games 71
Role-playing, ritual e construção da comunidade 75

3. Dinâmicas Interacionais em Role-Playing Games. 87
Fantasia, Realidades Compartilhadas e a Eucatástrofe 88
Teorias da Mente 90
Role-Playing Games e o cultivo da empatia 92
Mudança de Paradigma 97
Isolamento e Estigma Social 103
Jogo como Ritual 111

4. Role-Playing como Construção de Cenários e Solução de Problemas . . 121
A Vantagem do Role-Playing 123
Dimensões da Aquisição de Habilidades 128
Habilidades Pessoais 128
Habilidades Interpessoais 131
Habilidades Culturais 134
Habilidades Cognitivas. 136
Habilidades Profissionais 141
Localizações sociais de cenários de role-playing 144
Militares 144
Governo 147
Educação. 149
Corporações. 151
Assistência Médica 152
Resumo 155

5. Resolução de Problemas Táticos e Sociais em Role-Playing Games . . . 157
A Necessidade do Sistema de Jogo. 158
Role-Playing e Pensamento de Alto Nível 163
Resolução de Quebra-Cabeças e Táticas de Combate 166
Resolução de Problemas Sociais 173
O Experimento Social de Vampire 177
"Vida real" como Cenário de Jogo. 183

6. Role-Playing como Alteração de Identidade. 189
O prazer da Elasticidade da Identidade 190
Brincadeira de faz-de-conta 190

Paracosmos 192
Alteração de identidade 195
Amigos Imaginários 196
Descoberta de Papéis 198
Multiplicidade de Papéis na Idade Adulta 201
Dissociação e Identidade 204
Psicossíntese 209
Atuação Arquetípica 211
Classes arquetípicas em Dungeons & Dragons 215
Raças arquetípicas em Dungeons & Dragons 220
Resumo 224

7. Evolução do Personagem e Tipos de Alteração da Identidade 227
A Evolução do Conceito de Personagem 228
Os Quatro Estágios da Evolução do Personagem 230
A Gênese e o Desenvolvimento do Conceito de Personagem 231
O Estágio de Realização e as Tipologias de Personagens 238
O Eu Duplo 239
O Eu Desprovido 241
O Eu Aumentado 242
O Eu Fragmentado 243
O Eu Reprimido 247
O Eu Idealizado 249
O Eu Opositivo 252
O Eu Experimental 254
O Eu Tabu 255
Integração 256

Conclusão 259
Apêndice: Questionário de Entrevista 263
Bibliografia 267
Sumário Expandido 277

PROVOCARE
editora

nLARP

atelié
MANCHA

Este estudo faz uma abordagem analítica do mundo dos role-playing games, fornecendo um arcabouço teórico para a compreensão de suas funções psicológicas e sociológicas. Às vezes descartado como escapista e potencialmente perigoso, o role-playing na verdade incentiva a criatividade, a autoconsciência, a coesão do grupo e o pensamento "fora da caixa". O livro também oferece uma observação participante etnográfica detalhada em role-playing games, apresentando entrevistas perspicazes com 19 participantes de jogos de mesa, live action e virtuais.

Sarah Lynne Bowman é acadêmica, designer de jogos e organizadora de eventos. Atualmente é professora sênior do Departamento de Design de Jogos da Universidade de Uppsala. Ela recebeu seu bacharelado e mestrado da Universidade do Texas em Austin em Rádio-TV-Filme, bem como seu doutorado da Universidade do Texas em Dallas em Artes e Humanidades. Além de Game Design, Bowman lecionou nas áreas de Humanidades, Inglês e Comunicação. Ela também foi Coordenadora do Programa de Estudos de Paz e Conflito no departamento de Estudos Interdisciplinares do Austin Community College de 2020 a 2022. Em Uppsala, Bowman é membro fundadora do grupo de pesquisa Transformative Play Initiative, que investiga o design e a prática de role-playing games como veículos de mudança pessoal e social.

ISBN 978-65-01-20128-3

9 786501 201283

PROVOCARE editora

nuLARP

atelié MANCHA